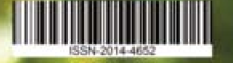
año 4 / número 47 / enero 2013

games tribune magazine

www.gamestribune.com

XBOX 360 - PLAYSTATION 3 ... - IOS - ANDROID - TECNOLOGÍA



ANÁLISIS



TESV skyrim: dragonborn

New Super Mario Bros. U

Hitman Absolution

Epic Mickey 2

Zombi U

AVANCES

God of War Ascension

Tomb Raider

Crysis 3

DMC

FARCRY 3

proyectocromatic.com pixelbusters.es
zehngames.com pixfans.com elpixeblogdepedja.com logros360.com
portalgameover.com hombreimaginario.com monotemáticosfm guiltybit.com


Pepo'12
Wii U

editorial

@gamestribune

NÚMERO 3 - ENERO 2013

Y llegó WiiU

La responsable de dar el primer paso en la carrera del salto generacional ya está entre nosotros. Nintendo ha decidido repetir la misma fórmula que hace 6 años cuando lanzó Wii al mundo. Eran otros tiempos, y otras formas de hacer las cosas.

Si nos retrotraemos a aquel 5 de diciembre de 2006, yo salí de la tienda con un Red Steel, un WiiPlay, y sobre todo, un Zelda Twilight Princess bajo el brazo. Este último fue la razón principal de mi compra. Eran tiempos boyantes en los que no mirábamos demasiado lo que teníamos en el bolsillo. Hoy que la pela es la pela y con la misma intención de hacerme con la consola de lanzamiento, las sensaciones no han sido las mismas. Habrá quien diga que es la edad. Pero yo tengo muy claro que la razón principal es la falta de apoyo de la propia Nintendo al lanzamiento de la máquina que debe ser el eje central de operaciones durante los próximos años.

Cierto que esta vez los títulos satélites han sido de mayor enjundia en cuanto a nombre. Pero en definitiva son títulos que acabé hace meses, o incluso años en otras plataformas, y cuyos extras no me motivan. Pero duele en el alma comparar NintendoLand o New Super Mario Bros U. con aquel Zelda. Esta vez me fui de la tienda con las manos vacías.



Gonzalo Mauleón
Director GTM
@mozkor17

GTM



ISSN 2014-4652

Games Tribune Magazine es una publicación gratuita impulsada por la **Asociación Games Tribune Magazine**, con domicilio social en C/ Bartolomé de Carranza nº46, 2º D, Pamplona, e inscrita en el Registro Nacional de Asociaciones, Grupo 1, Sección 1 y Número Nacional 594967.

HABITUALES

ESPECIALES

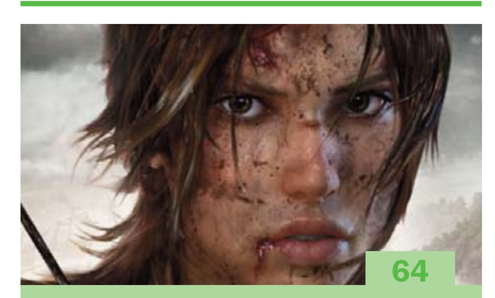






índice

AVANCES



ANÁLISIS




Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Realmente estás preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

javier aguilar/andrea gil/javier piñero

Electronic Arts se queda fuera de la lista del NASDAQ

El índice bursátil que recoge las 100 empresas mejor valoradas del sector –conocido como NASDAQ- ha dejado fuera de la lista a Electronic Arts. Algo que parece motivado por los recientes "fracasos comerciales" de títulos como Star Wars: The Old Republic y Medal of Honor: Warfighter.

Y es que al parecer, habría registrado un importante descenso en su valor de nada más y nada menos que del 40%, provocando su inminente marcha del registro. Aunque no ha sido la única en caerse de las listas este año, siguiéndole bien de cerca otras como Netflix y RIM –fabricante de BlackBerry- han seguido los mismos pasos.

Hitman: HD Trilogy para el año que viene

Cuando aún tenemos las manos manchadas de sangre por el actual Hitman: Absolution -del que podéis leer un completo análisis en este mismo ejemplar- IO Interactive y Square-Enix anuncian la llegada de la reedición de tres de las primeras entregas de la saga para Xbox 360 y PlayStation 3.

Este pack del que se desconoce su precio final, está previsto que sea lanzado el próximo 1 de febrero e incluirá versiones remasterizadas de Hitman 2: Silent Assassin, Hitman: Contracts y Hitman: Blood Money. Así que si te quedaste con ganas de más, ahora podrás dar rienda suelta a tu vena asesina.

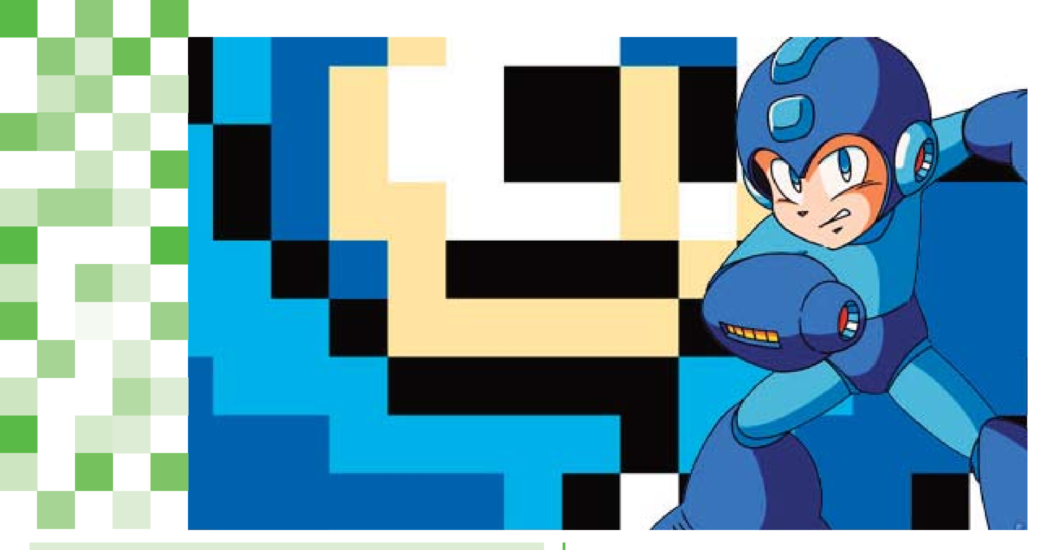
Bioshock Infinite no tendrá modo multijugador

Después de tanto tiempo y mediante un "tweet", Ken Levin nos hace saber los motivos por los que decidieron abandonar la idea de incluir multijugador en un título como Bioshock Infinite. Algo que a priori extraña porque parece un fijo en los juegos de hoy en día.

Al parecer ésto se tuvo en cuenta desde un principio y se intentó llevar por diferentes derroteros, algo que no terminó de convencer del todo al equipo. Y finalmente debido a la falta de tiempo en el desarrollo e ideas con las que experimentar, determinaron cancelar todo el asunto y centrarse en la campaña. Una decisión que va contra los movimientos actuales del sector.



Con motivo del segundo aniversario de Elsword en Europa, Gameforge lanza una nueva clase para el personaje que da nombre al juego, Caballero Protector. Durante los próximos meses llegarán nuevas clases para el resto de héroes

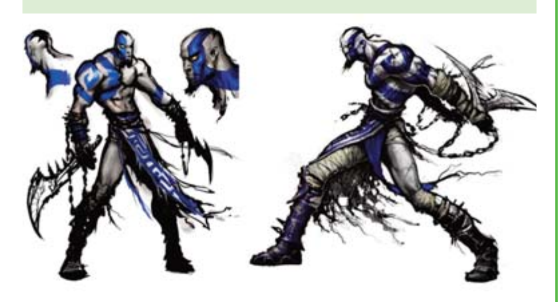


Diablo II es el responsable de que Kratos tenga el aspecto que tiene actualmente

Cuando estamos a pocos meses de la salida al mercado de la nueva entrega del Fantasma de Esparta, que llegará a nosotros bajo el título de God of War: Ascension, un curioso detalle sobre el planteamiento de su protagonista es desvelado por David Jaffe, el padre de la criatura que cercena cuerpos en los campos griegos.

Al parecer el diseño original de Kratos incluía marcas azules -en vez de las rojas actuales- en su pálida piel y una trenza que recogía algo de pelo. Imagen que recuerda de una forma bastante fortuita el aspecto del bárbaro de Diablo II, lo que provocó un nuevo cambio de rumbo en su diseño para evitar problemas mayores.

Aún así, David Jaffe asegura que prácticamente nadie del equipo había jugado antes al action rpg de Blizzard. Por lo que garantiza que las coincidencias fueron producto de la mayor de las casualidades. Aunque hay que reconocer que el actual diseño de Kratos le viene como anillo al dedo, no deja de ser curioso lo que pudo llegar a ser y no fue por cambios de última hora.



Capcom celebra los 25 años de su icono Mega Man

Mega Man, el clásico personaje de Capcom, cumple 25 años y para celebrarlo la compañía nipona está realizando todo un despliegue en su honor que durará todo este año.

Para comenzar toda esta serie de eventos han lanzado de forma totalmente gratuita un nuevo juego del “bombardero azul”, como algunos le llaman, para PC. Se titula Megaman x Street Fighter, y es una particular aventura que mezcla ambos universos salidos de la factoría de Capcom. Pero no es un juego cualquiera.

Esta nueva aventura es en realidad, ni mas ni menos, un juego creado por fans a los que Capcom les ha tendido la mano para llegar a publicar el proyecto que tanto trabajo les ha costado hacer y de manera oficial. Todo un halago a la comunidad de fans de Megaman, y algo de lo que mas compañías tendrían que tomar nota.

Pero no será lo único ya que Capcom también ha anunciado que todas las aventuras clásicas de NES llegarán a la consola virtual de Nintendo 3DS, y que los usuarios de Xbox 360 también podrán celebrarlo con sus avatares. Además, Capcom ha anunciado que pondrá a la venta disfraces de Megaman en el bazar de XboxLive.

Nintendo DS ya es la consola mas vendida de la historia

Todos somos conscientes de que Nintendo DS dominó el mercado portátil en esta pasada generación que acaba de terminar y que vendió muy bien, pero ahora está confirmado.

Según informa VGChartz, Nintendo DS ha vendido un total de 153,69 millones de consolas en todo el mundo, superando por 10 000 unidades a la que hasta ahora era la consola mas vendida de la historia, Playstation 2.

Su hermana mas reciente, Nintendo 3DS, parece que lleva el mismo camino que su antecesora, ya que este mes también se ha hecho público que en sus dos años de vida ya ha superado las ventas totales de Playstation 3. Eso sí, en Japón, donde la nueva portátil ha cuajado con grandes resultados.

¿Wii U + Gamepad = Gamecube + Game Boy Advance?

Según Shigeru Miyamoto, en entrevista concedida a GamesMaster, Nintendo estaría recuperando viejas ideas para el uso del Gamepad de su nueva máquina Wii U. Son conceptos que en su día fueron descartados para la combinación de las consolas Gamecube y Game Boy Advance, ya que resultaba bastante costosa para el usuario. Ambas consolas se interconectaban mediante un cable y la portátil podía ser utilizada como mando principal o secundario (hasta 4 simultáneamente), añadiendo nuevas funcionalidades derivadas del uso de la pantalla que incluía. Diez años separan una tecnología de otra pero, quizás, ahora disfrutemos de juegos que nunca hubieran visto la luz.

Baldur's Gate III pudo ser y nunca llegó

Allá por 2007, Atari buscaba un estudio que desarrollara la tercera entrega de la franquicia. Y lo encontró en Obsidian Entertaiment pero, aunque llegó a ser un proyecto serio, nunca se firmó el contrato por falta de dinero y el juego nunca llegó a desarrollarse. El CEO de Obsidian, Feargus Urquhart, lo cuenta en una entrevista para Kotaku mientras afirma que no le importaría embarcarse en un Baldur's Gate III junto a Beamdog, creadores de la versión mejorada de la primera entrega y que ya mostraron interés en desarrollarlo.

Obisidian actualmente trabaja en 'Project Eternity', un RPG en vista isométrica que se lanzará en Abril de 2014 gracias al crowdfunding.



Guión y dibujo : Jaume Font Rosselló
http://jfrteam.deviantart.com/gallery

GTM Geek News:

Archos GamePad ya está a la venta

La tablet ideada para jugar ya está en el mercado por 149,99€



Los controles táctiles no terminan de ser una opción que convenza a los usuarios que utilizan su tablet para jugar, sobretodo en determinados géneros, como puede ser el de la acción o la conducción. La empresa Archos se dio cuenta y en la IFA 2012 presentó la Archos GamePad, una tablet ideada para jugar que tiene botones físicos y que ya está disponible en el mercado por un precio muy interesante.

La potencia del Archos GamePad viene de un procesador dual core a 1,6 GHz y una GPU Mali 400MP de cuatro núcleos, la misma que porta el Samsung Galaxy SII, pero sin tener dos de sus núcleos desactivados. Para el almacenamiento interno ofrece 8 GB de capacidad ampliables mediante tarjeta SD hasta los 64 GB. La pantalla capacitiva de 5 puntos y 7 pulgadas ofrece una resolución de 1.024 x 600 píxeles, quedándose a las puertas de la HD. Pero si quieres jugar en pantalla grande puedes usar su puerto miniHDMI para conectarla a la televisión.

Cuenta con 14 botones físicos, entre los que se incluyen un D-Pad completo, dos sticks analógicos y dos botones frontales, sin olvidar que se puede controlar mediante la pantalla táctil.

Todo esto corriendo bajo Android 4.1 Jelly Bean y en una carcasa que no supera los 10 milímetros de grosor y los 330 gramos de peso.

Sus características técnicas no la convierten en la tablet más potente del mercado, pero sí en un rival directo para las consolas portátiles, sobre todo si tenemos en cuenta los botones físicos, la cantidad de títulos disponibles y su precio: 149,99€. Una máquina a tener en cuenta si quieres una tablet para jugar.

YotaPhone, un teléfono con dos pantallas

Un smartphone venido de Rusia con una pantalla de tinta electrónica



Estamos en un momento en el que parece que la innovación en el mercado de los smartphones está parada. Cada vez son más ligeros y finos, pero no ofrecen características nuevas… Hasta ahora, bueno, hasta dentro de un año. Y es que la compañía Yota Devices ha presentado el YotaPhone, un dispositivo que cuenta con dos pantallas, siendo la trasera la clave de todo, ya que se trata de una pantalla de tinta electrónica. Veamos sus características.

El YotaPhone está equipado con un procesador Snapdragon S4, 2 GB de RAM, pantalla principal LCD de 4'3 pulgadas a una resolución de 720p, Android 4.2 Jelly Bean, batería de 2.100 mAh y tecnologías LTE y NFC. Hasta aquí lo que puedes encontrar en varios modelos que ya están en el mercado. Lo que hace al YotaPhone diferente es que en la parte trasera cuenta con un panel similar al que podemos encontrar en los e-books de Amazon, una pantalla E Ink. La idea es utilizar la principal para uso normal y la secundaria para mostrar notificaciones, el TimeLine de Twitter, la lista de tareas pendientes o una imagen. Las ventajas de una pantalla como esta son que, además de resultar más cómoda a la hora de leer, solo consume batería cuando se actualiza, por lo que es más eficiente que una pantalla LCD o AMOLED.

El YotaPhone será presentado oficialmente -con nuevo nombre- en la MWC que se celebrará en Barcelona en febrero del próximo año. Aunque hasta entonces no conoceremos más detalles, ya sabemos que llegará a Rusia el verano que viene y que se estrenará en el mercado internacional a finales de 2013 con un precio de $500.

Mundo Smartphone:

NFL Pro 2013

Cada mes, los juegos para smartphone que no te puedes perder



La NFL llega a nuestros terminales una vez más para hacernos vibrar con la grandeza y el espectáculo del fútbol americano. De la mano de Gameloft vuelve el único simulador gratuito de este deporte con unos gráficos mejorados y unas animaciones más fluidas que mejoran el sistema de juego para hacernos disfrutar todavía más. Gracias a las licencias oficiales de la NFL podremos elegir nuestro equipo favorito de entre las 32 franquicias disponibles: New York Jets, New England Patriots, Houston Texans, Pittsburgh Steelers...

Podremos jugar en primera persona, siendo el centro de la acción y el único responsable de nuestro avance o como equipo, manejando primero al quarterback y después al receptor o runningback para intentar avanzar el máximo de yardas posible.

También podremos gestionar nuestro equipo como si fuéramos el presidente de la entidad, tramitando así nuevos fichajes, despidiendo jugadores o mejorando características del campo para obtener más beneficios por partido.

Un gran juego que seguramente disfrutarán mucho más los seguidores de este deporte. Como primera toma de contacto con el fútbol americano también es una muy buena opción aunque si no conocemos mínimamente el lenguaje técnico del football (*first down*, *holding*, *facemask*, *false start*, *sack*, etc) nos costará un poco cogerle el truco.

Valoración de los usuarios



Valoración de GTM



PVP:

Gratis



Sushi Tycoon

¿Recordáis Roller Coaster Tycoon? ¿Aquel juego en el que teníamos que construir un parque de atracciones y conseguir que el público saliese contenta después de subir en nuestras atracciones? Pues Sushi Tycoon sigue su estela pero dentro de una temática un tanto diferente. Nuestro objetivo es hacer crecer nuestro restaurante de sushi día tras día. La felicidad de los clientes y generar ingresos es la clave para que nuestro pequeño negocio se convierta en el mejor restaurante de sushi. Los clientes representan dinero y el dinero representa mejoras para nuestro peculiar negocio.



Valoración usuarios

Valoración de GTM



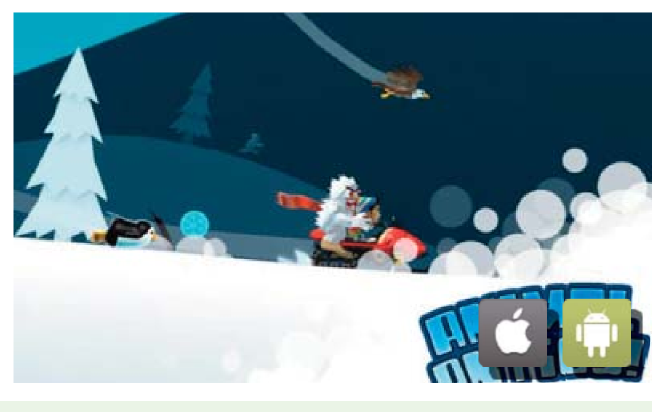
PVP:
1,04 €



Ski Safari

Ski Safari mezcla animales, avalanchas y mucha acción para crear un adictivo juego que nos hará pasar buenos ratos de diversión.

Sven, nuestro dormilón "héroe" tiene que intentar escapar de una avalancha que no tiene fin así que nuestro cometido es el de aguantar vivos el máximo tiempo posible. Para ello contaremos con la ayuda de varios animales y personajes como los pingüinos, que se deslizan más rápido, los Yetis, que son más fuertes y las águilas que se elevan por el cielo. Cualquier opción es buena para evitar que nos atrape la avalancha.



Valoración usuarios

Valoración de GTM



PVP:
0,78 €



Descargas digitales

Miner Wars 2081

Llegado a Steam y en exclusividad para Pc, Miner Wars 2081 nos traslada al espacio exterior, sólo una década después de que todos los objetos planetarios del Sistema Solar hayan sido destruidos por culpa de una catástrofe sin precedentes en la historia del Cosmos.

Con un estilo gráfico y jugable que nos recordará de forma omnipresente al antiguo Descent; de quien recoge ya no sólo la vista tradicional en cabina sino también parte de su mecánica, el juego hace grande al clásico incluyendo para ello altas dosis de realismo y supervivencia en un entorno altamente hostil con gráficos actuales.

Explora, obtén recursos y evita a otras facciones mientras poco a poco vamos mejorando nuestro armamento (50 tipos de armas y objetos) a lo largo de 31 misiones. En Miner Wars el jugador será pieza clave en una historia épica que podremos concluir a través de los diferentes encargos y misiones a realizar: de rescate, ofensivos y misiones de defensa, pasando también por la búsqueda de materiales y objetos. Todo ello con la posibilidad que brinda la plataforma de Valve ya bien en solitario, en modo cooperativo o multijugador.

Además, se incluye la banda sonora del juego al igual que el editor con el que realizar todo tipo de mapas y mods.



22,99€

Dishonored Dunwall City Trials

El primer DLC de Dishonored ya está disponible desde este mes. Dunwall City Trials no continúa con el abrupto final de la venganza de Corvo, sino que pone a disposición de todo aquel que lo adquiera 10 mapas en los que el objetivo no es otro que el de conseguir la mejor puntuación al final del objetivo.

Cuatro serán las distintas disciplinas a través de las cuales debemos demostrar nuestra destreza como asesinos y llevarnos el mayor botín posible. Y no todas son con la misma mecánica. De esta manera, y si afrontamos el DLC desde el modo normal nos encontraremos con dos mapas de sigilo, tres de movilidad, tres en el que el combate es vital y dos basados en puzles.

Los más logrados sin ninguna duda son los correspondientes al primer paquete. Planteamientos muy similares a los que hemos llevado a cabo a lo largo de la aventura principal y que están basados en localizar un objetivo y darle muerte gracias a una serie de pistas que vamos encontrando repartidas por el escenario. En combate, sin embargo, encontramos la antítesis de esta fórmula con una mecánica en el que el combate casi se torna un hack'n slash en el que debemos matar al mayor número de enemigos. Movilidad y puzle se presentan como las opciones más equilibradas entre la acción, la lógica y el sigilo.

Valoración de los usuarios

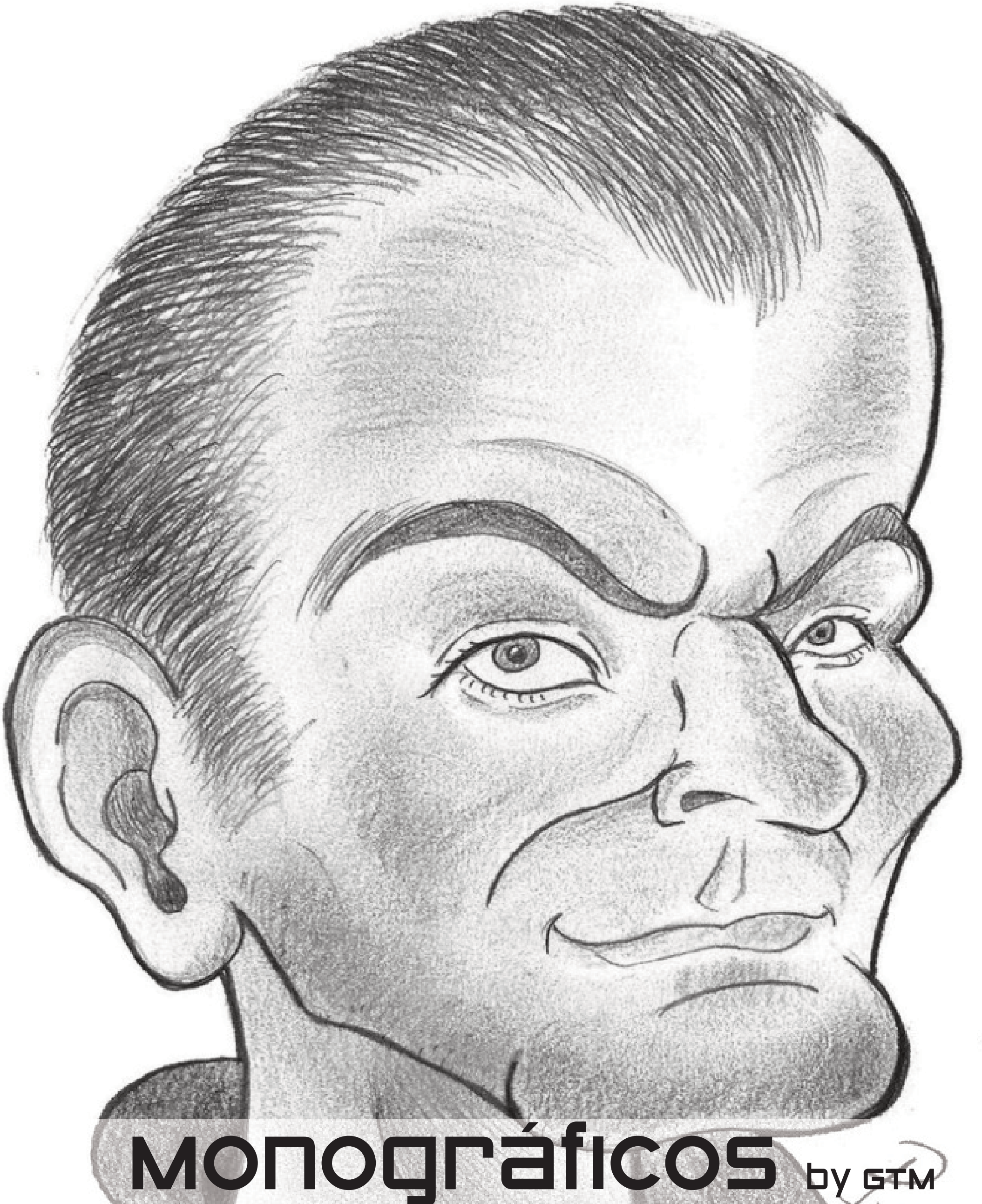


Valoración de GTM

PVP:

4,99€

400MSP



Monográficos by GTM

American McGee

hakka

Originalidad ante todo

Este americano de nacimiento y nombre no quiere ser uno más, y para quitarse de encima la mala etiqueta que según él llevan sus compatriotas desarrolladores cambió su contiente por el asiático. Un hombre de aventuras.

Hijo de una hippy con imaginación para los nombres, American McGee es uno de los directores de videojuegos que más llaman la atención. Y principalmente la llama porque la mayoría de los juegos que ha dirigido llevan su nombre, que es su forma de decir “eh, que eso lo he hecho yo”.

Entabló desde muy joven una buena relación con John Carmack por ser vecinos en el mismo bloque de pisos, y gracias a eso comenzó a trabajar en iD Software. Fue el encargado de diseñar los niveles de Doom II, y después pasó por varios títulos y expansiones más de la saga.

En 1998 le despidieron por no cumplir su trabajo con las expectativas, y partir de ahí fue cuando comenzó realmente su carrera de autor. Montó The Mauretania Import Export Company, y a través de ella colaboró con otros equipos para producciones externas.

Dejó este puesto, se mudó a Shangái y fundó Spicy Horse, la compañía en la que trabaja hasta la fecha, con un equipo de profesionales chinos. Según McGee, lo hizo por el cambio de mentalidad que supone, porque el futuro está en Asia, y porque no quiere que se identifique su trabajo con el que se hace en su país de origen.

American ha sido un hombre especialmente crítico con la propia industria, y le molesta bastante que lo primordial sea el modelo de negocio, y que se obligue a las compañías a usar siempre las mismas fórmulas y fabricar repetitivamente secuelas. Ya una década atrás, defendía que las pequeñas compañías independientes serían las que aportasen nuevas ideas y renovasen el sector.

Por eso él defiende por encima de los demás aspectos el de la creatividad, (incluso dice querer ser el próximo Walt Disney). Apuesta por la comunicación a través de los videojuegos, y cree que en el futuro confluirán en algún punto con el cine, y se creará un género mixto entre ellos.



Un cuento para adultos

Saga Alice



En la recta final del año 2000 llegó una interpretación muy oscura y macabra del popular cuento de Lewis Carrol, “Alicia en el País de las Maravillas”. American McGee’s Alice llegó originalmente a PC con una propuesta con plataformas y puzles donde la historia era un elemento de peso.

Esta Alice, huérfana y bajo tratamiento psiquiátrico por la pérdida de su familia en un incendio, visita un país de las locuras en el que se tiene que abrir paso a base de apuñalar al ejército de cartas de la Reina de Corazones, entre otros. Aparecen los personajes míticos del cuento sumados a alguna que otra acertada licencia narrativa.

La segunda parte llegó en 2011 tras la llamada de EA y continúa la historia unos años después, cuando los personajes de estas visiones macabras vuelven para atormentarla a la vez que le piden ayuda para que su mundo y la propia Alice puedan seguir existiendo.

Alice Madness Returns suaviza el control y cambia el esquema para asemejarlo al de otra saga: The Legend of Zelda.

Valoraciónes

 85  85

Saliéndose del rebaño

Bad Day L.A.

Buscando ese plus de creatividad, McGee colaboró con varias compañías externas hasta 2006, y ambos títulos llevaban su nombre, por supuesto. El honor inical fue para nuestra conocida MercurySteam, y fruto de esa relación nació American McGee presents: Scrapland (2004), un juego de acción y aventura con corte futurista para PC y Xbox.

Más tarde, la colaboración tocó con Aspyr Media para dar a luz un juego de lo más peculiar: Amarican McGee presents: Bad Day L.A (2006). Está protagonizado por un mendigo que anteriormente había trabajado en Hollywood, quien vive un día de pesadilla salvando la vida a la gente por cada sitio que va pasando.

El planteamiento era muy original: en el escenario donde se encontraba el personaje ocurrían desastres, tales como terremotos o accidentes tremebundos, y Anthony Williams, el buen hombre que controlabamos, tenía que ir ayudando a las personas moribundas que se encontraba en la calle. Sin embargo, la crítica también le hizo pasar a McGee un mal día.



Valoraciónes

 28  -

Caperucita no es tan inocente

Akaneiro: Demon Hunters

Spicy Horse tiene desde 2009 un apartado para móviles llamado Spicy Pony, desde el cual han trabajado en un par de juegos: Dexel Q y Crooked House. Anteriormente también creó American McGee's Grim, un juego de distribución digital con 24 entregas.

Más recientemente, el estudio ha lanzado dos juegos digitales: Big Head Bash y Crazy Fairyes. El primero está disponible en multitud de páginas de juegos flash, además de Facebook. El segundo, por su parte, se puede jugar en navegadores y Android, y llegará a iOS pronto.

Spicy Horse trabaja actualmente en Akaneiro: Demon Hunters, que es nuevamente una interpretación de un cuento popular. Esta vez se basa en Caperucita Roja, pero trasladado al Japón feudal, en torno al siglo XVII.

Esta nueva creación llegará por distribución digital gratuita y podrá ser jugado en navegadores y iPad.

Se tratará de un juego masivo en línea con el acabado propio de un dibujo hecho a brochazos

Se anunció inicialmente que llegaría a finales de este año 2012, pero no ha sido así. Eso sí, en la página web del juego está abierta la inscripción para la beta cerrada.

Fecha de salida

06/2013

"El estudio del conocido diseñador de videojuegos American McGee ha revelado su nuevo proyecto.

Tras la peculiar versión del mundo de Alice: Madness Returns, Spicy Horse ha anunciado Akaneiro: Demon Hunters, un nuevo RPG que nos llevará al Período Edo de Japón, entre los años 1603 y 1868. Contará con escenarios pintados a mano."

Eurogamer.es




Pepo'12
Grandes Franquicias
HITMAN
josé barberán

Hitman

Hitman Absolution ha supuesto el renacimiento de una franquicia que muchos consideraban muerta para siempre. Y no será que las aventuras del Agente 47 no tienen una legión de fieles seguidores detrás; es cierto que nunca ha sido una saga de superventas pero la calidad y fuerte personalidad de todas sus entregas bien merece un recordatorio homenaje

Hay pocos personajes en el mundo del videojuego con una personalidad tan marcada como el Agente 47 que protagoniza todas las entregas de Hitman. Ese hombre de poco pelo, gesto impasible (olvidaos del Timothy Olyphant de la película) y traje impoluto, a pesar de verse envuelto en el mayor de los tiroteos, está en el corazoncito jugón de todos los que allá por los albores del siglo XXI disfrutamos de sus aventuras.

Hitman es una saga que te gusta o no, no hay términos medios ni grises posibles. Sus mecánicas tan particulares y su apuesta por un tipo de juego tan diferente del shooter directo tan en moda los últimos años lo convierten en un “bicho raro” en las estanterías de las tiendas de videojuegos. Hay quien lo compara con Splinter Cell e incluso con Deus Ex. No vamos a negar que comparte ciertos puntos con estas dos grandes sagas como la importancia de la infiltración en la franquicia de Ubisoft o las múltiples vías para resolver una misma misión de los juegos creados por Warren Spector y sucesores. Pero Hitman tiene personalidad propia, el propio personaje y su carisma, las incógnitas acerca de su pasado, el universo que le rodea y esos personajes secundarios tan llenos de matices a pesar de su aparente simplicidad conforman un mundo que da sentido a un tipo de juego basado en misiones, que en algunos casos rozan lo absurdo, y que de otro modo parecerían una sucesión de niveles sin ningún tipo de cohesión.

No podemos terminar esta breve introducción sin reseñar el magnífico apartado sonoro que se ha convertido en santo y seña de la franquicia. El gran Jesper Kyd fue el encargado de componer algunas de los mejores melodías que se han escuchado nunca en un videojuego y la Orquesta Sinfónica de Budapest de darle la épica que cada momento requiere. Magistrales.



La banda sonora de Hitman tiene nombre: Jesper Kyd. Suyas son algunas de las mejores melodías que se han escuchado nunca en un videojuego

Hitman: Codename 47

Hitman: Codename 47 (Hitman: Código 47 en nuestras tierras) es el primer juego de la saga, en él se presentan a los personajes principales de la misma y se establecen las mecánicas jugables que la diferenciarán de otras propuestas que encontramos en el mercado.

Al arrancar el juego encontramos a un personaje del que no conocemos nada, atado de pies y manos y que recibe órdenes para escapar del centro psiquiátrico en el que está encerrado. Esta misión inicial que sirve de tutorial para conocer algunas de las capacidades de nuestro personaje, nos lleva a una serie de misiones en las que recorreremos el mundo para realizar los trabajos que nos encargue la agencia ICA (International Contract Agency) para la que trabajamos. El hombre con el código de barras en la nuca es un sicario cuya misión principal es eliminar a cuatro objetivos "incómodos" para la agencia para la que trabajamos. Esto nos llevará por distintos puntos del globo cumpliendo una serie de encargos de nuestros superiores, y si profundizamos en la historia a través del material adicional que hay por los escenarios, comprobaremos que existe una relación entre todos ellos.

En cada una de las misiones se nos presenta al Agente 47 en una vista en tercera persona en una localización diferente con un objetivo principal y una serie de objetivos secundarios a realizar para lograr la máxima puntuación. Deberemos estudiar con detenimiento el escenario para tratar de utilizarlo en nuestro beneficio, así como tratar de evitar una confrontación directa con los enemigos en la que tenemos todas las de perder. Hay múltiples vías para resolver cada misión, lo que hace que sea un título muy rejugable.



Plataformas
- PC

Año
- 2000

Desarrolla
- IO Interactive

Distribuye
- Eidos Interactive

Hitman 2: Silent Assassin

El éxito de Hitman: Codename 47 ya hacía presagiar una secuela por parte de IO Interactive y Eidos. El título de la misma fue Hitman 2: Silent Assassin y llego dos años después del original con la novedad de que se estrenó en consolas de sobremesa (Playstation 2, GameCube y Xbox) con unas versiones bastante decentes, aunque el original de PC fuese bastante mejor.

En Silent Assassin nos encontramos a un Agente 47 retirado en una abadía de Sicilia buscando la paz perdida tras los hechos del primer juego. Poco durará la calma, el Padre Vittorio es secuestrado, y 47 inicia una aventura con el objetivo de liberarlo que se va complicando de un modo sorprendente hasta alcanzar unas cotas de complejidad de trama y epicidad al nivel del Codename 47.

Nuestro personaje se ve obligado a colaborar con la agencia ICA, que le daba por muerto, y algunos de los secundarios que ya conocíamos, que en esta secuela dan un paso adelante en cuanto a relevancia y peso en la historia.

Mención especial merece el final del juego, como ocurría en el primer título volvemos al inicio de la aventura y allí nos tendremos que enfrentar al enemigo principal del juego. Tras derrotarle veremos uno de esos finales que ponen la carne de gallina, está entre mi top10 de todos los tiempos.

Destaca también el trabajo de Jesper Kyd en la composición de la banda sonora del juego y del equipo de desarrollo a la hora de utilizar estas melodías en las distintas fases del juego. Música más tranquila cuando la acción es pausada, que se acelera progresivamente hasta alcanzar el nivel adecuado cuando 47 es descubierto y comienza la "ensalada de disparos". Perfecta.



Plataformas
- PC, PS2, GameCube, Xbox

Año
- 2002

Desarrolla
- IO Interactive

Distribuye
- Eidos Interactive

Hitman: Contracts

En Hitman: Contracts nos encontramos a un Agente 47 herido en el pasillo de un hotel, logra llegar a su habitación donde cae inconsciente y comienza a tener alucinaciones en forma de flashbacks de sus misiones anteriores, muchas de ellas del primer juego de la saga.

Este fue uno de los aspectos más criticados, que junto a ciertos desajustes en la dificultad llevaron a que Contracts sea el juego de la saga con peores valoraciones en la prensa especializada. Aunque las misiones se mejorasen y modificasen y se crease una historia diferente para Contracts, muchas de ellas eran las mismas que en Codename 47 y muchos usuarios hablaban de un simple remake para aumentar ventas en Playstation 2 y Xbox. No es eso, ojalá los remakes de hoy en día se hiciesen con el mismo cariño y mimo que IO Interactive puso en Contracts, pero no podemos negar que esta tercera entrega no es de ningún modo el mejor Hitman, al menos desde el punto de vista de innovación.

En Hitman: Contracts encontramos tres niveles de dificultad: normal, experto y profesional que afectan a multitud de variables del juego como el nivel de sensibilidad de alarma de los enemigos, la precisión de las armas o incluso el número de veces que el juego permite guardar partida en cada fase. Se le acusó de "casualizar" la franquicia con el nivel fácil que era un paseo, una dificultad desigual y mal ajustada en el nivel experto, y ser excesivamente difícil (imposible) en modo profesional. Una vez más, nunca llueve a gusto de todos.

No se debe confundir este juego con Hitman: Ultimate Contract, una recopilación que se lanzó en 2009 con los primeros cuatro juegos de la saga.



Plataformas
- PC, PS2, Xbox

Año
- 2004

Desarrolla
- IO Interactive

Distribuye
- Eidos Interactive

Hitman: Blood Money

El último juego de la saga Hitman hasta el lanzamiento de Absolution llegó en pleno salto generacional. Blood Money ya se había “avanzado” en una secuencia final de Contracts y retoma la historia justo donde éste acaba. 47 trabaja como asesino a sueldo y comienza con uno de los contratos que siempre recordaremos todo el que lo haya jugado, el del Parque de Atracciones de Baltimore. Las misiones a realizar se nos van presentando de modo secuencial a modo de flashbacks, como en Contracts, en los que el periodista Rick Henderson y el ex Director del FBI, "Jack" Alexander Leland Cayne, hablan acerca de los trabajos del Agente 47 en una entrevista.

La historia avanza con referencias a juegos anteriores de la saga, en especial Contracts, y deriva en una nueva aventura en la que la vida del propio 47 está en peligro.

Blood Money fue uno de los últimos coletazos de la generación anterior de consolas y se estrenó como uno de los primeros títulos de Xbox360 (Playstation 3 aún no estaba en el mercado). Esto hizo que no tuviese la repercusión que por calidad merecía, aprovechaba al máximo las capacidades de PS2 y Xbox, pero aunque se veía mejor en PC y Xbox360 pronto se vio superado por mejores apartados gráficos y técnicos pasando a un ostracismo que a muchos nos hizo temer lo peor.

Tras unos buenos resultados de Deus Ex y seis años después del último Hitman, Eidos y Square Enix han vuelto a apostar por un personaje y unas mecánicas diferentes a la moda, y el resultado lo podéis leer en el análisis que encontrareis en este mismo número de Games Tribune Magazine. Parece que la espera ha merecido la pena y 47 ha vuelto para quedarse.



Plataformas
- PC, PS2, Xbox, Xbox360

Año
- 2006

Desarrolla
- IO Interactive

Distribuye
- Eidos Interactive

Los premios a los mejores

Fin de año. Y como ya es habitual en esta casa desde hace cuatro, ya tenemos aquí los GTM Awards. Los premios en los que los lectores elegirán durante las dos primeras semanas de enero quienes han sido los mejores juegos en cada una de sus categorías en este años que recién acaba.

De la pasada edición a esta hemos introducido cambios. Mantenemos el número de categorías, pero redefinimos varias de ellas. La más notoria tal vez sea la decisión de unificar la categoría de portátiles y móviles. Somos muy conscientes de que hay mucha gente reacia a considerar los juegos destinados a los smartphones y tablets como una alternativa real a las consolas tradicionales. Sin embargo desde GTM esa separación ha quedado este año más si cabe como una delgada línea ya solo separada por los controles táctiles de los primeros frente a "los botones de toda la vida" de las máquinas de Sony y Nintendo. La profundidad y la potencia técnica ya apenas los distancia.

Por otro lado desaparece la categoría Indie. La oferta ha sido este año tan amplia, y sumada además la etiqueta de Indie a juegos que realmente no lo son, que creaba una categoría muy confusa, abierta y difícil de limitar a una sola lista de cuatro representantes. Demasiado heterogéneo y que ya vimos el año pasado en las votaciones que muchos recibían votos más por nombre que por su calidad.

Pero centrándonos en lo que tenemos, la elección del Juego del Año se presenta muy reñida. Sobre el papel 6 títulos en los que cada uno de ellos podría ser perfectamente el galardonado. 2 licencias nuevas, como Dishonored o Binary Domain; una que lo es, pero no, como Sleeping Dogs, y tres colosos consagrados: Halo 4, Mass Effect 3 y The Witcher 2. Se presenta una lucha encarnizada.

Pero si el preciado título está reñido, no menos lo están cada una de las 8 categorías de este año. Apenas hay favoritos dada la gran calidad que atesoran cada uno de los que a esta ronda final han llegado. Pueden ser los GTM Awards más reñidos de las cuatro ediciones.

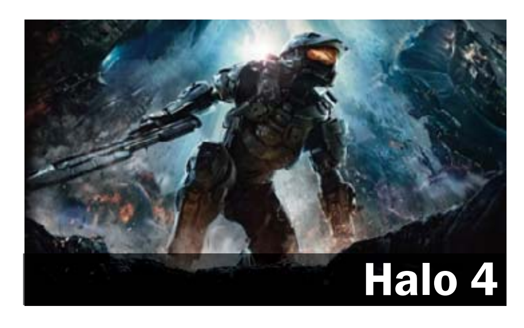
GONZALO MAULEÓN



Dishonored

Bethesda y Arkane se han sacado de la manga uno de los mayores impactos en cuanto a lanzamientos de los últimos años. Inspirado en grandes títulos de todos los tiempos y puliendo hasta el extremo sus mecánicas. Todo ello aderezado con una dirección artística obra de Viktor Antonov, el genio que fue capaz de concebir la ya icónica Ciudad 17 de Half Life 2.

La búsqueda de venganza de Corvo en las apestadas calles de Dunwall para impartir su propia justicia ante los responsables de su propia caída y la de la pequeña ciudad-estado ballenera confieren el eje central de esta aventura única.



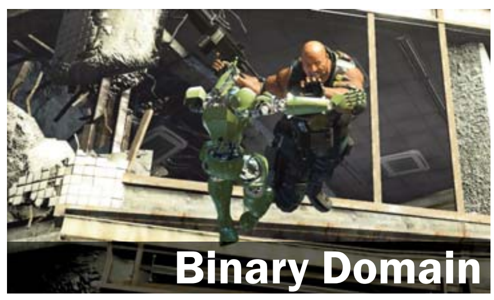
Halo 4

Hablar de Halo es hablar de una de las sagas más notables del catálogo de exclusivos de XBOX 360. Esta entrega derrocha acción por los cuatro costados, amén de un excelente apartado gráfico. Un buen juego que supone la vuelta del Jefe Maestro y el comienzo de una nueva trilogía. Todo ello aderezado con una Campaña intensa, a la altura de lo que se le exigía y un modo multijugador y cooperativo encomiable. Halo 4 tiene todo lo necesario para estar en las estanterías de los usuarios de la sobremesa de Microsoft, sin duda es uno de los mejores exclusivos de esta plataforma.



Sleeping Dogs

Sorprendió por su acertada ambientación, situada en una Hong Kong a la que no le falta detalle. Es un sandbox al estilo Grand Theft Auto. En él tenemos que ascender en el escalafón de la triada, la mafia local, y al mismo tiempo colaborar con la policía para desarticularla. Tiene un sistema de combate muy entretenido, basado sobre todo en la lucha cuerpo a cuerpo, sin olvidar la presencia de las armas de fuego y las frenéticas persecuciones en coche. En general, es un juego por encima de la media en la mayoría de los aspectos y uno de los mejores de la generación en su género.



Binary Domain

El mercado está saturado de shooters en tercera persona. ¿Qué es lo que hace que Binary Domain sea tan especial? Sin duda alguna la excelente historia y la sobresaliente jugabilidad. Cuesta encontrar a día de hoy un juego que destaque tanto en ambos aspectos y que mantenga, además, un nivel de acción frenético y adictivo durante toda la campaña.

Con un guión que nada tiene que envidiar a Blade Runner nos embarcaremos en una cruzada a través de vastos escenarios y nos enfrentaremos a hordas de robots para salvar a la humanidad y erradicar a los cyborgs.



Mass Effect 3

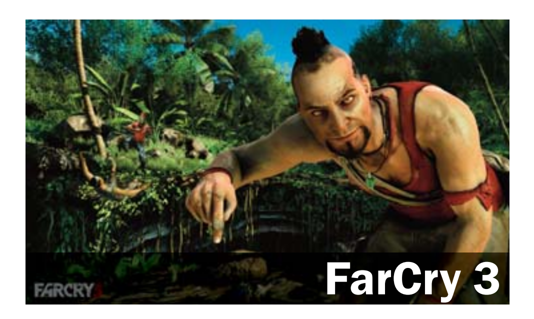
Existen juegos y JUEGOS con mayúsculas y los juegos que componen la trilogía de Mass Effect está claro que se encuentran dentro de los segundos. Mass Effect 3 es la culminación de una saga que no ha dejado a nadie indiferente. Ha conseguido recrear todo un universo de forma realista y minuciosa. En Mass Effect 3 se ha depurado y llevado hasta verdaderamente el límite todo lo que ya encontrábamos en las anteriores entregas. El tratamiento que se ha hecho de la historia y sobre todo la pasión por los detalles y esa perfección que han conseguido que cada apartado raye a un nivel espectacular.



The Witcher 2

La primera parte de las aventuras de Geralt de Rivia ya fue un juego notable de por sí pero con su segunda parte ha conseguido lo inesperado: crear una auténtica leyenda en el RPG occidental. Con una ambientación e historia sobresaliente, gráficos que quitan el hipo y una jugabilidad a prueba de bomba, la nueva aventura de Geralt de Rivia demostraba que era un juego excelente en cada uno de sus aspectos.

Los múltiples caminos que tiene el juego así como de finales, hará que lo completes una y otra vez para que veas todo lo que este mundo te puede ofrecer.



FarCry 3

FarCry 2 fue un fracaso técnico con innumerables fallos que impedían disfrutar del juego como verdaderamente se merecía. En UbiSoft tomaron buena nota de ello y se pusieron manos a la obra para ofrecer a los jugadores un juego que se ha colado de lleno entre los mejores shooters sandbox de los últimos años.

Lo que comenzó como un viaje de vacaciones a una paradisiaca isla tropical se convierte en una pesadilla por sobrevivir. Largo y con uno de los argumentos más adultos y trabajados que se pueden encontrar en estos momentos, al que le acompaña un gran trabajo de producción.



Borderlands 2

En un género lleno de clones de COD, Borderlands supuso un soplo de aire fresco. Un gran juego que mezclaba el shooter con el RPG y los juegos de mundo abierto para ofrecer una experiencia muy satisfactoria en un entorno muy interesante. Su secuela mejora todos los aspectos negativos que se podían achacar a nuestra primera aventura en Pandora. Una mejor historia, una narración mucho mejor llevada y un desarrollo de personajes más versátil y acertado se unen a todo lo que Borderlands ya ofrecía en su anterior entrega. El mejor cooperativo de la generación, y probablemente de la historia.



Max Payne 3

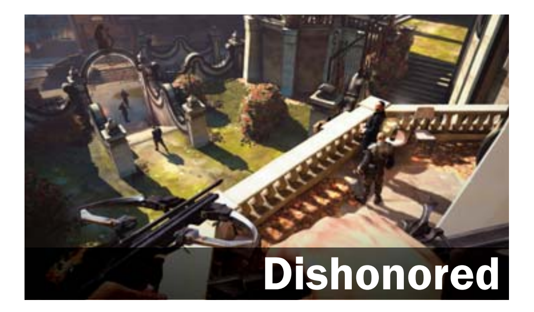
Impresionar a crítica y público en un género tan poblado como el de los shooter es complicado. Y el título de Rockstar lo ha logrado en uno de los regresos más esperados. Max Payne 3 atesora una combinación ganadora basada en un modo historia sólido y muy bien desarrollado, y en un apartado tecnológico brillante puesto en todo momento al servicio de la jugabilidad. El trabajo que ha realizado Rockstar en la recreación y el tratamiento del personaje es simplemente soberbio, consiguiendo de esta forma imprimirle un carácter al juego que consigue diferenciarlo de su competencia.



Halo 4

Si te gustó Halo 3 no puedes perderte el mejor shooter en primera persona del año. Escenarios interminables, hordas de aliens y grandes mejoras hacen de este título uno tan bueno como lo fue su predecesor. Por extraño que parezca, el cambio de compañía no ha perjudicado en absoluto a la franquicia, sino que ha provocado un aumento en los esfuerzos por hacer las cosas bien. Un juego de fans, para fans en el que se dan cita un salto cualitativo y uno cuantitativo.

Dicho de otro modo: más sí es sinónimo de mejor. Todo lo que trajo su antecesor, pero elevado a la enésima potencia.



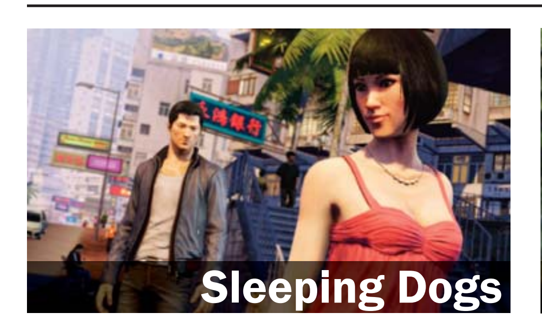
Dishonored

Uno de los tapados del año, entro de una manera sigilosa, no podía ser de otra manera. El buen hacer de Arkane, se ve reflejado en la calidad del juego. Si bien no tiene una apartado gráfico impresionante, este hándicap se ve resuelto por una dirección artística sublime y, sobre todo, una experiencia jugable que gustará a todo aquel que se atreva a saciar la sed de venganza y a recuperar el honor de Corvo. No hay dudas de que es un firme candidato a alzarse con ese galardón tan preciado a juego del año. Y puede doblar triunfo si es capaz de salir elegido como la mejor aventura de este 2012.



The Walking Dead

La aventura gráfica no estaba muerta, solo necesitaba que alguien actualizase sus mecánicas. Heavy Rain fue un primer paso en esa dirección y The Walking Dead ha supuesto el salto definitivo. Intenso como ningún otro juego, con momentos que el jugador no olvidará nunca y con personajes que parecen sacados de los cómic;, ahora sí, Telltale Games ha dado con la clave y se ha reconciliado con una comunidad fiel y paciente como pocas, que quedó francamente decepcionada con los Tales of Monkey Island o Jurassic Park. Una pena que no se haya siquiera subtitulado a nuestro idioma.



Sleeping Dogs

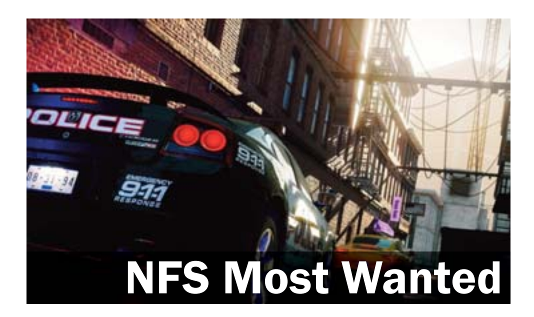
Desahuciado por Activision tras varios años de desarrollo, el que debía ser la tercera entrega de la serie True Crime fue recogido como un cachorro abandonado por Square Enix. Y lo que debía ser un producto cogido con pinzas y nacido de una serie que siempre ha sido un quiero y no puedo de un GTA “de polis” se convirtió para sorpresa de todos en uno de los mejores sandbox que se han asomdo al mundo en los últimos años. ¿Realmente era tan malo en 2011 como para cancelarlo? ¿En tan solo un año se puede revertir la situación? La respuesta apunta hacia el sí y toma forma con Sleeping Dogs.



Assassin’s Creed 3

Después de la trilogía de las aventuras de nuestro entrañable Ezio, le llega el turno a Connor. Un personaje que rompe con todo lo visto anteriormente y que nos trasladará a uno de los momentos más importantes de la historia, la Guerra de la Independencia. Con este contexto histórico se nos presenta un juego con una campaña impactante, un guión elaborado, un apartado audiovisual formidable, y sobre todo la mejor entrega de la saga y una de las mejores aventuras de esta generación. Connor se ha ganado a pulso el respeto de los seguidores de esta saga se asesinos.

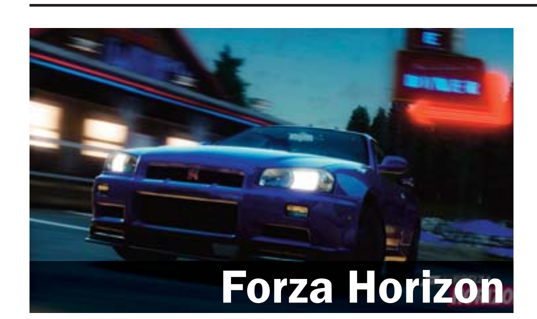
CONDUCCIÓN



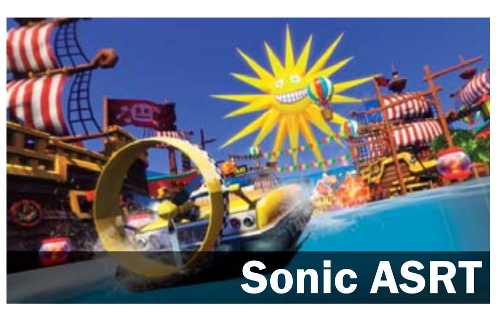
Most Wanted vuelve a los orígenes de una de las sagas de velocidad más famosas. Los chicos de Criterion han sabido recoger la esencia de la misma y han introducido su propia visión de la saga, dando como resultado un juego muy sólido, tanto en el apartado gráfico como en el jugable, así como la inclusión del divertido y práctico sistema Autolog 2.0, haciendo que se posicione como uno de los títulos de conducción arcade más importantes de la generación. Uno de los revival más potentes que hemos visto en los últimos años. Need for Speed en estado puro: Velocidad y diversión.



Pocas experiencias hay más satisfactorias para un aficionado las carreras de Fórmula 1 que esta gran obra de Codemasters. Equilibrado, completo, con gráficos absorbentes y modos de juego enganchantes, sus creadores parecen haber pensado en todo. Mejorando ciertos aspectos, simplificando otros, añadiendo un avanzado y agradecido tutorial que se echaba en falta en anteriores entregas y permitiendo carreras más cortas para el que no pueda dedicar tanto tiempo a jugar. No hay cambios drásticos en el control salvo por algunas mejoras del manejo del vehículo en condiciones específicas de la pista.



En Forza Horizon han optado por coger como base a Forza MotorSport 4 y le han añadido un gran número de opciones y extras para acabar consiguiendo probablemente el mejor juego de conducción del 2012. Y es que en Forza Horizon se ha preservado el carácter de simulador que hizo triunfar a su predecesor, realizando unas pocas concesiones en pos de conseguir un juego atractivo para un mayor rango de público. Podremos disfrutar de multitud de modos de juegos y de retos que aportan una gran variedad y consiguen que tengamos múltiples opciones a realizar en cada momento.



Gran banda sonora, excelente diseño de circuitos, jugabilidad muy ajustada y grandes dosis de nostalgia se unen en un título perfecto para las fiestas, para el lanzamiento de Wii U y para el juego en familia. Su variedad de modos de carrera y de material desbloqueable, así como su mayor dificultad, lo convierten en una opción de lo más interesante incluso para jugadores expertos. Supera nuestras expectativas y deja de ser un "clon de" para erigirse como el mejor arcade de carreras disponible actualmente. Y la enorme cantidad de sorpresas que esconde es la guinda de un pastel meticulosamente confeccionado.



The Witcher 2

Una historia bien trabajada en la que seremos los verdaderos protagonistas. Aquí nuestras decisiones sí que afectan al desenlace de los acontecimientos. Una jugabilidad y una mecánica extraordinarias que consiguen hacer de los combates un espectáculo soberbio. La preparación y la táctica cobran especial importancia, penalizando las acciones irreflexivas. Y por último atesora una profundidad de guión digna de la obra de Sapkowski. Es un título mayúsculo, una obra seria y magistral que ofrece la oportunidad de volver a disfrutar de un juego de rol adulto en todo su esplendor.



Mass Effect 3

Este clásico inmediato es la épica hecha videojuego. Por fin cae el telón de esta epopeya que nos ha mantenido en vilo . Un final que despierta muchos amores y odios, pero del que nadie puede cuestionar su audacia. Mantiene los excelentes valores de producción de la entrega anterior, y posee un argumento mucho más trabajado que iguala o supera los asombrosos giros narrativos de la primera parte. Por si eso no fuera suficiente, también tenemos mejoras discretas pero firmes en la jugabilidad: Mass Effect 3 supone el broche de oro de una saga y una ambientación que no olvidaremos jamás.



Dragon's Dogma

Dragon's Dogma aúna en un solo disco un sinfín de contradicciones promovidas por prejuicios. Capcom, un estudio japonés y muy marcado por el desarrollo de juegos de lucha y acción se desmarca sacándose de la manga un RPG de corte puramente occidental.

Sin llegar a la brillantez de los mejores exponentes de esta subrama, sí que consigue mantener holgadamente el tipo gracias a un magnífico sistema de peones, una historia larga y una gran mecánica de combate, punto flaco enquistado en el género históricamente y en el que Dragon's Dogma consigue mostrar un poco de luz.



Guild Wars 2

La secuela de uno de los mejores MMO de la historia ha supuesto una auténtica revolución para el género. Su original premisa de no marear al jugador con cien mil quests secundarias que no llevaban a ninguna parte, la casi total eliminación de viajes absurdos y una historia interesante llevada a través de cinco razas distintas consiguieron que el juego de arena.net se haya convertido en un clásico instantáneo para todo aquel que esté deseando jugar a un juego online pero no quiera gastarse los cuartos cada mes en uno de calidad. Ha sido uno de los grandes lanzamientos de este 2012.



XCOM E. Unknown

Tras años y años de espera, el reboot de una de las sagas más queridos para los aficionados al género de la estrategia, XCOM: Enemy Unknown no ha conseguido decepcionar. Es difícil, largo y consigue crear esa inexplicable tensión y terror que consiguieron aquellos juegos pixelados y oscuros de los años 90.

Como comandante y dirigiendo a un pelotón de soldados del proyecto XCOM contra invasiones alienígenas, debemos mantener un equilibrio casi perfecto entre gestión de recursos y llevar a nuestros hombres a buen puerto en cada una de las misiones a los que nos enfrentaremos.



New Little King's Story

¿Quién dice que no hay buenos juegos de estrategia en consola? New Little King´s Story ya fue un gran juego en su estreno en Wii, pero es que se adapta como un guante al tipo de juego de una portátil. Y más aún a los controles táctiles de Playstation Vita. Las mejoras introducidas justifican totalmente su salto a la portátil de Sony y se convierte por méritos propios en uno de los juegos a destacar en un año bastante pobre en cuanto a la cantidad y sobre todo, la calidad para el género de la estrategia. New Little King's Story es la excepción y para colmo, uno de los mejores exponentes que podemos encontrar en Vita.



Confrontation

Con un modo campaña en el que avanzaremos misión tras misión, nuevos personajes, cada uno de ellos con sus propias habilidades de combate, se unirán a nuestro grupo. Pero lo más curioso de Confrontation reside en su ambientación ya que tan pronto nos encontraremos explorando las ruinas en un desierto como encontraremos un laboratorio oculto donde se realizaban oscuros experimentos.

La experiencia en este juego es para aquellos que disfruten de los juegos orientados al trabajo en equipo u otros que quieran entretenerse con una historia y una original ambientación.



Crusader Kings II

Probablemente estemos ante el mejor juego de estrategia geopolítica en años. Lo suficientemente complejo para ser casi inabarcable, pero a la vez lo suficientemente accesible para que en un par de partidas nos movamos con soltura por su interfaz. Un juego que destaca también por su acabado, tanto gráfico como jugable, y rematado por una banda sonora muy acertada que contribuye a crear una ambientación medieval excelente. Que más añadir sobre este simulador de feudos... si os gusta la estrategia, el periodo, o símplemente las intrigas palaciegas, he aquí el juego ideal, vuesas mercedes.



Virtua Fighter 5 FS

Si lo tuyo son los hadokens o los fatalities... No, este no es tu juego. La serie Virtua Fighter, desde sus inicios basada en la pura técnica y en artes marciales reales, encuentra su culminación en Final Showdown, la revisión de la revisión de uno de los primeros juegos de lucha de la generación de consolas que ahora acaba. Aunque el motor gráfico acuse su edad, la animación de los personajes y su abrumadora riqueza de movimientos se sobreponen a esta circunstancia, con más de 50 mejoras y reajustes por personaje y el sistema de combate más tecnico y equilibrado jamás visto.



Dead or Alive 5

El que fuera hijastro de Virtua Fighter se ha ganado el respeto de los jugadores, pero apostando por una nueva fórmula que permite a quienes desconocían esta franquicia hacerse con el control en meros minutos sin ser un "machacabotones". Técnica y espectacularidad aunadas.

Cada personaje se controla de manera única y hay un sinfín de combos y modos de juego que nos garantizan muchísimas horas de mamporros. Si eres fan de DOA no puedes perdértelo. Si eres fan de los juegos de lucha tampoco. Si eres un fan de los buenos juegos DOA 5 es tu mejor opción. Pelear nunca ha sido tan satisfactorio.



Street Fighter x Tekken

Capcom, sigue sabiendo hacer juegos muy buenos y con Street Fighter X Tekken lo han logrado. A pesar de prácticas que no son precisamente buenas para el consumidor, el producto que nos trae está muy bien refinado y resulta entretenido. Este crossover entre las dos sagas más importantes de los juegos de lucha consigue juntarnos a una enorme cantidad de personajes para darnos de mamporros ya sea en casa o en cualquier parte del mundo con la versión de Vita.

Personajes carismáticos y un gran sistema de combate se dieron la mano para ofrecer uno de los mejores juegos de lucha del año.



Tekken TT2

Añadiendo un par de modos de juego extras a la mezcla original y la cifra más alta de personajes que se recuerda en un Tekken, puede parecer que sea una mera extensión del Tekken 6, pero Tekken Tag Tournament 2 es lo suficientemente sólido como para erigirse como "juego por derecho propio".

Luchadores para todos los gustos, regresos y personalización son los puntos fuertes de este juego. Desciende la velocidad y puede que gráficamente no destaque, pero Tekken cuenta con otra baza: que cualquiera pueda jugar. Como dicen desde Namco, "We are Tekken".



NBA 2K13

Inmejorable no es un término que entre en el vocabulario del estudio que desarrolla NBA 2K. Año a año mejoran una fórmula que parece perfecta. Equilibrio exquisito entre simulación y diversión es el secreto del éxito de un juego que no se acomoda ante la falta de competencia y siempre consigue ofrecer un producto excelente. Si todos los juegos de lanzamiento anual ofreciesen la mitad de lo que ofrece NBA 2K nadie se quejaría de saturación o de sobre-explotación de una franquicia. Imprescindible si te gusta el baloncesto y este año con la novedad del doblaje en castellano del gran Daimiel. !Jugón!



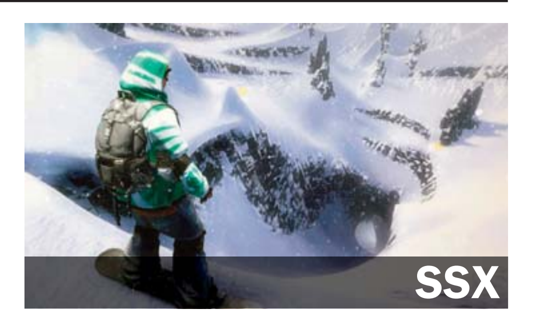
FIFA 13

El "Deporte Rey" tiene un claro referente en esta generación, FIFA. Un juego que año tras año pone muy alto el listón de este género y no da opción de recuperación a su eterno rival, que sigue sin encontrar el camino a seguir. En esta nueva entrega disponemos de un mayor número de opciones, se ha pulido la jugabilidad con el balón se ha dotando al título de un mayor realismo y haciendo crecer en gran medida las opciones tácticas. Dejando todo listo para que disfrutemos de partidos mucho más divertidos y variados, dando como resultado unos encuentros muy adictivos. ¡Esto es fútbol, señores!



Football Manager 2013

Football Manager 2013 es sin duda un título muy diferente al resto de los nominados. Es un juego deportivo, claro, pero con una vertiente de estrategia y de simulación muy importante que es la gran diferencia con sus competidores. En esta última versión hubo bastantes novedades, como el modo "light" para un juego más rápido pero en esencia el concepto sigue siendo el mismo que ha ido evolucionando paso a paso durante muchos años. Un auténtico vampirizador de tiempo si superamos la sensación abrumadora de tener que controlar tantas variables a la vez y el mejor (y casi único) en su género.



SSX

Tras muchos años sin recibir ningún juego de nieve, y más aun sin ver ninguno de la saga que lo popularizó este deporte en la pasada generación, EA se ha sacado de la chistera uno de esos revival que una vez lo tienes entre las manos uno se pregunta por qué hemos tenido que esperar tanto.

Adrenalina en estado puro en una licencia que se ha sabido reinventar a sí misma con una puesta al día que le sienta como anillo al dedo. Gane o no el premio en su categoría, el estar entre los cuatro elegidos ya le confirma como el mejor juego de deportes en solitario del 2012.



Gravity Rush

En el océano de escasez de buenos títulos que es el catálogo de Playstation Vita, Gravity Rush es una isla de ilusión y optimismo para el sufrido jugador. Más allá de desarrollos forzados, conversiones, remakes y juegos de sobremesa portados con mayor o menor éxito a la maravillosa pantalla de la sucesora de la PSP, el título de SCE Japan Studio muestra cómo se pueden y deben aprovechar las características de una máquina para poner en el mercado un videojuego original y divertido. Es el camino a seguir para convertir Vita en lo que su hardware prometía cuando se anunció.



Uncharted Golden Abyss

Esta aventura alternativa del carismático Nathan Drake, que nos llevaba a lo más profundo de América Central en busca de unas legendarias ruinas, contaba con un nuevo aliado acorde a las capacidades de Vita, los controles táctiles. Lejos de ponernos en un aprieto, estos controles nos ayudaban a llegar a nuevas zonas, a matar a nuestros enemigos e incluso a resolver puzles.

Y a pesar que este Abismo de Oro no está a la altura de sus hermanos mayores, sigue siendo un juego muy entretenido, visualmente espectacular y que nos mantendrá enganchados a la consola durante horas.



KOF 2012 i

El original fue uno de los mejores juegos para móviles del pasado año y su revisión lo ha vuelto a conseguir, además de coronarse (nunca mejor dicho) como la apuesta ganadora en juegos de lucha de dispositivos iOS y Android. Animaciones, colorido y efectos gráficos de primer nivel, combates por wi-fi y bluetooh, variedad de modos de juego, cuidada banda sonora, gran repertorio de personajes y una enorme cantidad de material extra por desbloquear os esperan si decidís haceros con él. Pero ojo, su logrado sistema de combate y la ingeniosa simplificación de su control pueden convertirlo en muy adictivo.



Kid Icarus Uprising

Este título, creado por Masahiro Sakurai, podría haber tenido cualquier otro personaje. Pero, ¿por qué no tirar del fondo de armario de sagas abandonadas de Nintendo? Es un curioso Shoot 'em up dividido en fases de aire y tierra que resulta muy divertido y nos incentiva continuamente a mejorar nuestras marcas. Probablemente uno de los mejores juegos del catálogo actual de Nintendo 3DS.

Kid Icarus Uprising hace también un uso muy bueno de las posibilidades estereoscópicas de la consola. La mayor pega que se le puede poner es un control al que cuesta acostumbrarse



La infinita profecía

muerte de un pasatiempo

Castillos de arena

Los videojuegos, antaño reducto de frikis e inadaptados sociales como así eran tildados por los no iniciados, son hoy en día una de los referentes económicos más potentes actualmente. Pero eso, claro, ha tenido un precio

Bajo este título, y como medidores de la situación por la que a día de hoy pasa este lúdico pasatiempo al cual nos dedicamos como medio público, os invitamos a tomar asiento y abrir debate para que todos hagamos la siguiente pregunta y reflexión: ¿están los videojuegos, como forma de ocio, condenados a desaparecer?

Por supuesto que no

Si en vuestro caso habéis optado por el optimismo, no seremos nosotros quienes os saquemos la razón. Es un hecho palpable, que lo que hace menos de un par de décadas se consideraba un espacio subordinado a un público tan escaso como determinado, ahora se considere una opción cada vez más generalizada; tema de estudios para unos, posibilidad de trabajo para otros o como simple diversión para el más común de los aficionados. Desde el jubilado inexperto al que hace unos años cualquier objeto con una pantalla retroalimentada le recordaba a un televisor, hasta al jugador más hardcore que pasa sus horas de ocio en búsqueda de aventuras en el reciente Guild Wars 2. No hay duda de que la balanza se ha inclinado favorablemente hacia el uso de los videojuegos como sistema de entretenimiento y desarrollo para la educación. Es una realidad y no nos estamos inventando nada que no hayáis podido comprobar con vuestros propios ojos. De un modo tan notable que podemos atrevernos incluso a decir, que es algo hasta bien visto en cualquier grupo social.

Y eso, como se puede llegar a entender y apreciar, es sin duda un buen resultado que hace pensar que el futuro de los videojuegos está más que asegurado. Pero, ¿de verdad es así? Hagamos pues, un pequeño análisis sobre la situación actual.

Rehuir el pasado es obviar el futuro

No podemos negar que nos encontramos en un momento tecnológico muy favorable, arropados por la omnipresente y re-



Conseguir una buena colección de videojuegos actualmente, no sólo está bien visto sino que además es motivo de envidia



currente globalidad que ahora mismo repercute en todos los ámbitos del sector. Nunca el jugador ha estado tan interconectado, ni suplido sus necesidades como en la actualidad. Ahora sí, podemos estar seguros, de que el juego online donde el todos contra o con todos, es una absoluta realidad.

Sin embargo y llegados a este punto, pese a el claro avance y revolución de la industria, parece que en el fondo hayamos olvidado el lugar del que procedemos; los pasos dados y el largo y arduo camino para darle por fin al videojuego su justa fama. Es como si de repente nada de lo que fue o hubo tuviera importancia y que lo que en su momento estaba bien ahora sólo pueda tener lugar en el recuerdo y la nostalgia de los jugadores más veteranos. Quizás es, que en el fondo a las compañías sólo les interesa la opinión de los nuevos usuarios. Jóvenes que vivieron una época mucho más avanzada pero carente por completo de libertad. Jóvenes que invierten sí o sí, en productos inacabados y faltos de originalidad.

La situación pues, es inmejorable en algunos casos, pero también tremendamente desoladora. Y que es si hoy podemos compartir escenario junto a otro jugador situado a decenas de miles de kilómetros de distancia en otro país, y si podemos hacerlo en la vorágine de una factura técnica sin precedentes, también tenemos que decir que esa experiencia, esa facilidad para pulsar el mando o el teclado, se ve profundamente limitada al depender siempre de terceros.

Libertad vigilada

Creamos clanes, compartimos ideas, resolvemos dudas y subimos nuestras creaciones a ese lugar insólito al que llamamos Nube como si del Valhalla de los guerreros se tratara. Pero, ¿qué sucede detrás de todo ese "altruismo" con el que las compañías parecen concedernos algo que se lo toman como su regalo hacia nosotros cuando todo eso lo hemos pagado? ¿Y si no queremos formar parte de ese todo intangible? ¿Hasta donde se encuentra limitada nuestra capacidad de decisión? El último caso lo protagonizó hace poco Steam, cuando tras cambiar sus bases impidió el acceso a las cuentas de los usuarios que no estaban totalmente de acuerdo. Con lo cual, la idea es clara y apunta a algo todavía más peligroso que la propia letra pequeña: si queremos jugar debemos aceptar lo que más les convenga pese a nuestro riesgo.

Y el problema no sería si estamos más o menos de acuerdo, sino que lo auténticamente decepcionante es que todos acabemos accediendo igualmente obligación más que por dejadez y desconocimiento. Los usuarios están visiblemente indefensos ante la ciénaga que supone esta inconmensurable edad digital, que nos envuelve y a la que hemos jurado lealtad. ¿Avance o involución? ¿Es este futuro el que realmente desean

Cuando ya nos encontramos a las puertas de la siguiente generación, los usuarios coinciden en el abuso de las compañías

los jugadores? ¿Merece la pena delegar nuestros deseos en las propias compañías? ¿Hasta dónde vamos a llegar? Y lo que es más importante: ¿cuánto va a durar?

En un mundo en el que ya nadie nos señala por la calle y que observa incomprendido que los videojuegos ya no son cosa de niños, lo que debería ser una utopía se ha convertido al final en una pequeña prisión con barrotes de neón. Así son los nuevos mandamientos. Datos y estadísticas que se acaban aceptando y justificando por el mismo hecho de serlos. Y es que la estrategia es clara: no hay nada más fácil que hacer creer a alguien que lo que hasta ese momento no tenía es necesario una vez se le arrebata.

Crear, instruir, compartir y comparar

Las cuatro reglas básicas con las que el jugador actual se encuentra de frente en todo este universo infinito que es la red, pasan por ser el lazo suelto de todo perro que lleva su amo. Apenas notamos que está ahí pero sólo cuando intentamos ir un poco más allá es cuando sentimos que aprieta y hace daño.

Cuando algo se nos cae del bolsillo

Siendo crueles, dejamos atrás demasiadas cosas. Tantas que sería imposible nombrarlas en un mismo artículo, aunque podrían resumirse todas en una única intención llamada libertad. Una libertad marchita que poco a poco nos va arrastrando como jugadores a la dependencia total. La actual generación de videojuegos ostenta además de ser la que más consumidores ha conseguido además de su ya notable calidad técnica, el no tan agraciado y dudoso honor de ser la génesis del incierto futuro del que poco a poco hemos comenzado a padecer sus latigazos. Un futuro dependiente y frágil que si hubiera que compararlo de un modo más gráfico, lo haríamos señalando a una enorme burbuja engordada entre todos y a punto de estallar.

Un pensamiento relativamente catastrófico pero guiado por los movimientos a los que nos ha impulsado la industria desde que comenzó la presente generación de Xbox 360 y Playstation 3.

Una industria movida por los auténticos culpables --sin quitarnos a nosotros nuestra obstinada participación-- que no son otros que las grandes corporaciones y compañías: Capcom, Ea, y así hasta un largo etcétera. Protagonistas indiscutibles y tejedores de esa gran maraña que se oculta a la vista del usuario, Grandes grupos que a golpe de talonario absorben y consumen a estudios mucho más pequeños, desvirtualizando y prostituyendo de tal modo las ideas frescas que llegado el momento, succionan su masa encefálica hasta agotarlas por completo. Ideas que del mismo modo que se conciben en un despacho presidido por señores de corbata y trajes caros, surgen repetitivas, faltas de originalidad e incompletas y las cuales segui-



Otras opiniones

El futuro de los videojuegos es tan incierto como el final del mundo que supuestamente iba a destruirnos el pasado día 21 de Diciembre: Nadie sabe qué pasará. De todas formas, e intentando hacer de improvisados Mayas, lo que sí tengo claro, basándome en esta generación que inició su andadura allá por el año 2006, es que si la línea sigue su curso, las compañías manejarán a su antojo al usuario. Bailaremos al son de la música cual ratones detrás del Flautista de Amelín y lo peor de todo es que seguiremos esbozando una sonrisa de oreja a oreja. ¿Catastrofista, agorero? Llamarlo como queráis, pero la industria avanza inexorable en esa dirección. ¿Tendremos grandes videoconsolas con grandísimos títulos triple A? Por supuesto, pero el precio a pagar me parece excesivo. Quizá el hecho de que rebase la treintena, me hace ver las cosas desde otra perspectiva, conozco como fue y cómo podría haber seguido siendo. Nuestra prole son y serán hijos de la tecnología, criados con un sistema que siempre beneficia a los mismos: a las compañías.

Daniel Tirador

Este debate es cíclico y siempre acaba en el manido y ventajista argumento de que cualquier tiempo pasado fue mejor. La industria nunca ha gozado de tanta salud. Hay cantidad y variedad para todos los gustos con una línea de lanzamientos en la que tenemos un pelotazo un mes sí y otro también. ¿Que las compañías marcan el ritmo del mercado? Por supuesto. Esto es un negocio y una cadena consumista donde devoramos títulos de una forma brutal. A veces perdemos el norte pensando que esto está movido por ONG's y que debemos obediencia ciega hacia una marca o sello. Somos consumidores. Y el beneficio nos lo tenemos que buscar nosotros mismos.

Gonzalo Mauleón



mos estoica y seguramente merecido, aceptando. Nunca se ha visto en una generación como la presente, tantas idas y venidas, aperturas y cierres como en esta generación. Y nosotros, mientras tanto, a la expectativa siempre desde el lado pasivo (de forma equivocada) de los consumidores y como último eslabón de todo un negocio en el que se lucran los mismos de siempre.

Y el cerco se cierra

Tanto que ha dado lugar a una dependencia total y falta notoria de criterio por parte del usuario. Tanta es la parafernalia en algunos de los productos en venta y tantas las trabas a las que el jugador ocasional y experimentado se ve abocado, que no es raro que se siente indefenso ante las fauces del gigante empresarial. Y es que a pesar de la relativa facilidad con la que los videojuegos actuales nutren al jugador, son hoy en día muchos los usuarios que se preguntan si finalmente ha merecido la pena tanta inversión. Incluso lo que hasta ahora era un "normalizado" mercado de segunda mano, se ha convertido en una tarea casi imposible. Porque, siendo claros y justos: ¿quién va a comprar dentro de unos años un título bugueado, incompleto y que pide a gritos una actualización a través de unos servidores ya extin-



tos? ¿Cómo se entiende la reventa de algo digital, con una casi imposible recomercialización? El mercado de segunda mano, desaparece y la bola y el tanto sigue siendo para ellos.

Un gran y dulce pastel

En efecto. Tan dulce que ningún desarrollador está dispuesto a ceder una pequeña parcela de terreno. Demasiados lobos para un rebaño con tan poca carne sobre sus huesos. Estudios que en un principio se categorizaban –y todavía lo hacen-- como indies, han acabado también sucumbiendo a esta bacanal lujuriosa donde ya son muchos comiendo de la misma mano. DLCs, DRMs, precios claramente superiores a la calidad del contenido ofertado. Todos quieren su parte aunque siga siendo algo que a la larga no se deba ni pueda sostener. Demasiadas bocas para alimentarse del ya desnutrido usuario, que aún sabiendo que va de cabeza al matadero, continúa agrandando la avaricia de sus sacos.

El usuario condescendiente

La oferta y la competencia actual es sin duda abrumadora, sí, hasta límites jamás imaginados hace tan sólo unos pocos años. Pero salvo muy contadas excepciones (Steam) rara vez se ven reflejadas todas las ventajas que tanto prometieron. Bugs, actualizaciones, descargables, y fórmulas repetidas hasta la saciedad son la tónica recurrente en el sector y un pulso desigual que parecen estar empeñados en no abandonar. Todavía no ha existido en todo lo que llevamos de generación, una respuesta masiva social que haga que los apoltronados durmientes señores de la industria abran los ojos viendo peligrar sus intenciones. Una respuesta así, decantaría de un día para otro a nuestro favor nuestra razón como jugadores. De nada vale reflejar el descontento general si al final acabamos todos aceptando a ojos cerrados cada una de sus reglas. Y es que cuando ya prácticamente nos encontramos asomados a las maravillas de la siguiente generación, todos coincidimos de forma unánime en que las compañías parecen haberse topado de bruces con un auténtico filón al que exprimir: el usuario condescendiente.

Nos hemos acostumbrado a que todo se encuentre en la nube. Y al final es humo lo que nos venden. Humo que siempre queda de la mano de otros

Conclusión

Humo, promesas, y una dependencia digital absoluta que abre las puertas a la gangrenación de nuestra libertad como jugadores. El futuro de los videojuegos se encamina hacia un agujero donde nada importa salvo el dinero. La nube, ese gran palacete con una dorada llave, nos permite la entrada pero no somos sus dueños.

dani meralho



La coherencia en los juegos



Recuerdo que hace ya muchos años, concretamente hacia finales de los noventa, adquirí mi primer PC decente y decidí estrenarlo con un título que siempre me ha fascinado y del que guardo un entrañable recuerdo: Resident Evil. El juego de Capcom siempre me llamó poderosamente la atención

Antes de adquirirlo lo había seguido de cerca, devorando con avidez numerosos artículos y comentarios sobre él, todos ellos muy positivos, y lo cierto es que cuando comencé a jugarlo mis expectativas se vieron refrendadas e, incluso, superadas de largo. Cada vez lo tenía más claro: este era un juego que tenía que enseñar a los amigos, por lo que una tarde decidí invitarlos, encendí el ordenador y todos nos arremolinamos expectantes en torno a él.

Bastaron un par de minutos del juego de Capcom corriendo ante nosotros para que el silencio más absoluto se adueñara de la habitación. A todos mis amigos el juego les parecía increíble y no escatimaban adjetivos a la hora de alabarlo. Sólo uno de ellos permanecía atento a la pantalla pero en riguroso silencio. Ante su mutismo decidí preguntarle y su respuesta fue escueta: el juego le parecía malo porque no era coherente, y puso como ejemplo el hecho de que el protagonista, un mueble de dos metros y armado hasta los dientes, necesitara llaves para abrir puertas, cuando podría echarlas abajo perfectamente.

Poco podía oponer ante tal argumentación. Lo cierto es Resident Evil no era coherente, pero, a pesar de ello, a mí me seguía pareciendo muy bueno. ¿Cómo era posible tal contradicción? Realmente tampoco tiene demasiada lógica el hecho de que los muertos se levanten de sus tumbas, pero no es menos cierto que si en una película de zombies veo que un forzudo que lleva por equipaje un arsenal, pide una llave para abrir delicadamente una puerta vieja y endeble, entonces creo que iría a hablar con el encargado del cine para pedirle el libro de reclamaciones.

Cuando me resulta difícil encontrar respuesta a alguna cuestión procuro buscarla por analogía y, en el caso de los videojuegos, suelo recurrir al ajedrez. Poco tardé en comprender que en este juego no sólo estaba también presente esa falta de coherencia que apreciaba en Resident Evil, sino que aparecía

Que un tipo que carga con un bazooka a sus espaldas busque una llave para abrir una puerta son licencias que solo ocurren en los videojuegos



incluso potenciada, ya que sobre un tablero suceden disparates tales como que un caballo se coma una torre, cuando todo el mundo sabe que la dieta equina es bien distinta.

Bueno, si un juego tan rico y profundo como el del ajedrez se permite semejantes tropelías, no vamos a rasgarnos las vestiduras por la ligereza de que Chris Redfield me pida la llave de la biblioteca mientras carga un bazooka sobre sus espaldas. Pensando en ello me di cuenta de que, en el fondo, cualquier juego no deja de ser un conjunto de normas autosuficiente y cerrado, es decir, de reglas que obedecen a una lógica interna y ajena a la realidad. Funcionará más o menos bien, ese es otro tema, pero dichas normas no rinden cuentas ante la realidad porque no habitan en ella, sino en un universo distinto: el del juego. Es su propio universo, y son sus reglas. Licencias que a menudo ocurren en el mundo de los videojuegos.

Ahora bien, si un juego no precisa ser coherente con la realidad para ser bueno, si ha de ser al menos coherente consigo mismo. Hace meses apareció un título que incurre en una grave falta en este sentido: Deus Ex, Human Revolution. Este juego te otorga cierto grado de libertad a la hora de afrontar la acción, ofreciéndote la posibilidad de decantarte por el combate directo o por el sigilo. Pero, llegados a cierto punto, concretamente al enfrentarte contra jefes finales, te impone por decreto la lucha directa, lo que puede suponer un inconveniente jugable considerable si has seguido un patrón de conducta basado en la infiltración.

El hecho de que Chris Redfield abra las puertas con exquisita educación británica es, en definitiva, tan respetable y absurdo como que el as de copas mate al rey de bastos o como que la torre se coma un alfil. Son acciones descabelladas que sólo cobran sentido en el universo al que pertenece cada una de ellas. Fuera de ese universo no tienen lógica ni validez, pero eso es algo que carece de importancia, porque su misión no consiste en emular la realidad, sino en divertir a aquellos que hemos de soportarla.

La ilógica en el mundo de los videojuegos ha estado presente a lo largo de la historia. PacMan comía fantasmas gracias a una pastila milagrosa. Mario doblaba su tamaño tras ingerir una seta. Nos curamos en Resident Evil gracias a los geranios que han resistido la pandemia. Conforme los videojuegos han ganado realismo, todas estas situaciones extrañas han quedado un tanto desubicadas y contra natura. Pero es algo que siempre ha estado en la propia idiosincrasia de esta industria y un legado del que es muy complicado desligarse

G.M.

javier lezón (j)
podcast game over

La Tribuna (I)

Qué bonito es jugar.. si hay tiempo



Daniel Tirador

Redactor de GTM

Encender la videoconsola, insertar el disco del juego, coger el mando y sentarte plácidamente en el sofá para disfrutar de unas horas de asueto. ¿Fácil?, no lo creo

Cuando uno adquiere una videoconsola lo hace, normalmente, gracias a que un título en cuestión ha conseguido despertar en nosotros ese gusanillo gamer que tanto adoramos. Ese juego lleva desde hace tiempo, introduciéndose en nuestros sueños, taladrando sin descanso hasta que por fin, llegado el día, decidimos sucumbir.

Vamos a la tienda, desembolsamos una cantidad ingente de dinero y con nuestra recién adquirida sonrisa de oreja a oreja, nos dirigimos a casa para estrenarla. Conectamos los cables, esos que hacen que las mujeres entren en ebullición, y pulsamos el botón de encendido. Un nuevo mundo se abre ante nosotros, disfrutamos de cada segundo dedicado a esa nueva obra de arte que se camufla entre el mobiliario de nuestro hogar. Lo que muchos no sabéis, es que deberíais haber guardado ese momento en vuestra retina, porque volver a repetirlo se convertirá en una gesta titánica. ¿No me creéis?, seguir leyendo, pequeños padawanes.



Ya es lunes, hay que ir a trabajar, las 8 horas de rigor, con suerte, nos mantienen alejados de nuestro ojito derecho. En un afán de auto convencernos de que no la estamos engañando, vamos pensando mentalmente cómo afrontaremos esa pantalla que tanto se nos atraganta, incluso dibujaremos croquis en papel para intentar comprender mejor la IA enemiga (heredado directamente de los años 80).

Cuando se supera la barrera de los 30 años, jugar no es tan fácil como parece. La madurez nos atrapa

Ya son las 8 de la tarde, picamos billete y nos dirigimos a casa con paso acelerado, como si una fuerza interior nos empujase. Abrimos la puerta, primer escollo, hay que cenar. Engulli-



mos la comida como si no hubiera un mañana, a nuestra mujer se le ponen los ojos como huevos de paloma al ver tal escena. Hemos terminado, misión cumplida.... ¿Seguro?, ¡No!.

Como buen marido, dedicamos un tiempo a nuestra pareja, ¿Qué creéis que somos, Neandertales?. Al programa de la televisión le sigue un concurso, a este una película. Miras el reloj, la 1 de la madrugada y te tienes que levantar temprano. Da igual. En un arranque de orgullo y gracias a una mezcla de meditación Zen, colirio en los ojos y chute de cafeína, te pones a los mandos de la consola, te sientas en el sofá, mmm que agustito, zzzZZZzzzzz. El despertador al día siguiente es el mensajero del diablo, que viene a traerte a la cruda realidad.

Eso, amigos míos, es el día a día de un verdadero gamer adulto, algo que se repetirá a lo largo de las semanas, comprobando con impotencia como multitud de personas en las redes sociales, cantan alegres y llenos de euforia que se han terminado tal o cual juego.

Es en esos momentos, cuando decides abrir tu mueble, ese que guarda con amor tu colección de juegos, Observas más allá de lo que tu vista puede alcanzar, cientos y cientos de cajas precintadas y que algún día, cuando te reencarnes, puedas llegar a jugar. Aunque como me dijo un buen amigo: “Seguro que me reencarno en un ser vivo que no tiene pulgares”.

Conciliar vida laboral, familiar y gamer es complicado. Lo importante es armarnos de paciencia para no llegar a desesperarnos

La Tribuna (II)

Tanto logro tanto valgo



Sergio Colina

Redactor de GTM

Los logros han arraigado con fuerza en esta generación aportándonos la excusa perfecta para alargar la vida de nuestros juegos, pero para algunos tienen un lado oscuro

Ya sea por un planteamiento equivocado o simplemente por un mal uso de los usuarios, a veces aquello que debería ser un extra no sólo no cumple con su objetivo sino que acaba lastrando nuestra experiencia. La inclusión del sistema de logros y trofeos presentes en XboxLive y PSNetwork está resultando para algunos jugadores un regalo envenenado.

Nadie duda de su finalidad ya que aportan la excusa perfecta para poder rejugar aquellos juegos que ya hemos finalizado. La idea es buena y cumple con su cometido, sacar un mayor rendimiento de los juegos incentivando su rejugabilidad.



El problema surge cuando un día cualquiera frente al televisor te percatas que existe algo que no encaja. No estás disfrutando del juego como se merece. No estás centrado en la historia, ni siquiera realizas las acciones que deberías sino que todo esto ha pasado a un segundo plano. Estás más preocupado en realizar todo lo necesario para conseguir el logro de turno y no perderlo durante el avance del juego.

Llegados a este punto me planteé si lo que me estaba sucediendo era una cosa personal o existían más jugadores que se habían encontrado en esta situación. No tardé en encontrar numerosas muestras de que lo que a mí me pasaba no era ni mucho menos un caso aislado.

Este comportamiento por parte de algunos usuarios no obstante no empaña las virtudes de este sistema

No es ninguna novedad la existencia de los llamados cazalogros, jugadores cuyo objetivo es acumular la mayor puntuación posible de estos. Pero lo que no resulta normal es que cada vez más dentro de este colectivo se esté priorizando la





consecución de estos logros o trofeos, a lo que debe ser por definición la finalidad de jugar, disfrutar.

Mucha gente relaciona de forma directa la puntuación o el nivel de los logros con la reputación del jugador que los posee, incentivando el "cuanto más mejor" y alejándose cada vez más de la diversión que proporcionan los videojuegos.

Las conductas que delatan esta obsesión resultan cuanto menos curiosas. Algunas van desde el simple hecho de preferir una plataforma de juego en vez de otra sólo porque en ella es recompensado con logros o trofeos, hasta hechos más preocupantes como pueden ser repetir una y otra vez una misma fase hasta la saciedad para conseguir un número de muertes determinado. Incluso he podido confirmar que existen jugadores capaces de leerse guías de juegos llenas de spoilers (destrozando de esta manera la historia y la capacidad de sorprenderse con ella) con tal de no perderse ningún logro durante el avance del juego.

Creo que todos aquellos que nos hemos dejado llevar en más de una ocasión por el "tanto logro, tanto valgo" deberíamos aplicarnos el cuento. Jugamos para divertirnos y no para establecer rankings absurdos de jugadores basados en la consecución de unos objetivos que muchas veces están muy alejados de la verdadera esencia de los videojuegos. No conviertas la diversión en obsesión.

Tener más logros no implica ser mejor jugador y obsesionarse por conseguirlos puede privarnos de disfrutar a fondo de más de un juego

SE LATAM Game Contest 2012



¿Qué mejor excusa que un concurso para descubrir talentos que esperan una motivación para salir a la luz? Este año, el equipo de Glitchy Pixel (Poltergeist) es el gran ganador de esta competencia. A continuación, nos cuentan todo lo que queremos saber



De mi primera a mi más reciente nota en esta revista, si las vienen siguiendo (ejem, ejem, más les vale que sí) he mencionado en toda ocasión el concurso de Square Enix en Latinoamérica. Este evento que nació de las mentes de esta distribuidora con el fin de encontrar talentos del desarrollo de videojuegos mobile en estos lares, movilizó a más de mil equipos que presentaron sus ideas.

El ganador de este concurso fue el juego Poltergeist, desarrollado por Glitchy Pixel, un equipo de Colombia integrado por Diana Pacheco e Italo Capasso. Ambos se alzaron con el increíble premio de u$s 20.000, y están listos para optimizar su juego a los gustos de Square Enix para que el mismo sea distribuido por ellos. "*Al principio fue increíble*" afirma Italo, aún en su asombro. "*Refrescábamos la página una y otra vez, para convencernos de que fuera real. La competencia fue muy dura. Ahora no podemos dejar de pensar en qué juego será el siguiente*".

Por lo que nos cuentan, ambos equipos vivieron el concurso de forma intensa. "*Cuando nos enteramos del concurso de Square-enix, ya estabamos trabajando en un juego, que también enviamos al concurso pero que no quedó finalista.*" confiesa Italo. "*Sin embargo, con Poltergeist teníamos una idea apenas planteada, con muy poco trabajo hecho. Aún así también quisimos incluirlo en el concurso, sabíamos que la idea era buena y que esto nos daría el impulso para sacar el juego adelante. Tecnicamente, Poltergeist se realizó en muy poco tiempo y se entregó sobre la hora.*



El juego tal y como quedó fue un proceso largo de ensayo y error. Hasta que finalmente llegamos a este ultimo gameplay, se crearon más o menos tres prototipos de gameplay distintos. Fue mucho trabajo y dedicación en las horas libres de nuestros trabajos, hasta altas horas de la noche durante muchos días. Cuando nos enteramos que fuimos finalistas fue realmente emocionante, y seguimos trabajando arreglando errores y agregando otras cosas. Trasnochamos en muchas ocasiones, pero al final valió la pena."

- Poltergeist tiene un concepto muy original. Por supuesto, para los que no han jugado aún, queremos saber de qué se trata.

En Poltergeist, tomamos el rol del fantasma de una casa que se niega a abandonarla, aún cuando, con el paso del tiempo, el hogar ha vuelto a ser habitado. El objetivo del juego consiste en espantar a estos nuevos inquilinos, y para ello tienes distintos poderes que puedes usar: Puedes mover, lanzar o poseer objetos, y también invocar espíritus y portales.

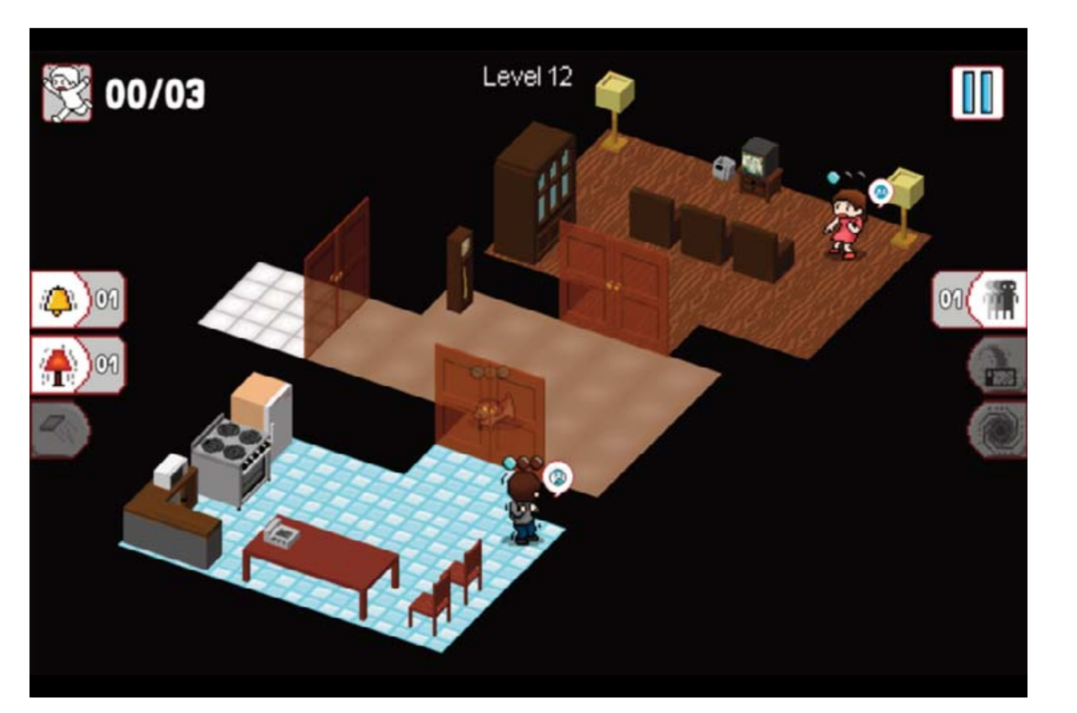
Lo innovador de Poltergeist es la temática tomada desde otro punto de vista. Uno como jugador usualmente espera ser asustado, pero en este juego es uno el que debe asustar a los personajes. Desde un comienzo supimos que la idea era desconocida, estuvimos investigando si había algo parecido... sólo vimos algunos juegos con ideas cercanas pero no iguales a lo que teníamos en mente.

- Sin duda son un equipo con ideas originales ¿Cómo se formó Glitchy Pixel?

Glitchy Pixel nació hace 3 años por la necesidad de formar un grupo con el cual pudieran ser conocidos nuestros trabajos. Apenas somos nosotros dos y nuestra historia aún es muy corta. Cada vez que tenemos el tiempo disponible trabajamos en nuestros proyectos, siempre tratamos de crear cosas raras y experimentales.

Nos enfocamos en hacer cosas que no se hayan hecho

Al respecto de Ouya, Italo nos cuenta: "*Tiene potencial, pero permanecemos escépticos. Espero que puedan conseguir buenos aliados para poder solventar la logística. Recuerden que Onlive los apoyó ofreciendo su plataforma, pero ahora Onlive tuvo una caída muy dura, entonces eso pone dudas. No tenemos claro el sistema respecto a cómo se va a crear la "tienda". Uno de los problemas de porque las tiendas móviles no dan la misma confianza que Steam o GoG, es la curación de productos. Ouya necesita tener muy claro, una consola no es nada sin buenos juegos y de momento no se define*"



antes, intentar experimentos raros, probar nuevas ideas de juegos... Una gran fuente de inspiración son los sueños de Diana. Por supuesto, algunos experimentos fallan, y a otros les va mejor.

- Hablando de experimentos ¿Que piensan del crowdfunding como recurso para producir videojuegos? ¿Es posible producir un juego AAA por este medio?

No nos atreveríamos a afirmar que es "la nueva forma" de manera incuestionable, pero si lo consideramos como una herramienta mas a la hora de conseguir fondos para un juego. Los grupos pequeños seguramente no perderían nada intentando realizar algún proyecto con este sistema. Si realmente están dispuestos a hacer algo, incluso si no llegan a cumplir la meta, entonces no hay nada que perder.

Respecto a un juego AAA, bueno... el presupuesto suele rondar entre los 10 a 25 millones de dólares. En la creación de juegos afortunadamente uno puede arriesgarse con más ideas y menos dinero con respecto a otros medios, como el cine. Así que tal vez no puedas conseguir todos los fondos para hacer un DarkSiders II, pero puedes conseguir más que suficiente para hace un Bastion o un Limbo por ejemplo (lo que algunos llaman "juego AA", es decir, indies/estudios pequeños con más presupuesto del usual).

- A la hora de desarrollar, se han animado a ofrecer Poltergeist para ambas plataformas, Android e iOS ¿Cómo fue la experiencia?

Nosotros usamos el motor Unity3D, una gran herramienta a la hora de hacer productos multiplataforma y con gran flexibilidad. Afortunadamente contábamos con las licencias básicas de iOS y Android. Aprovechamos esa ventaja para poder exportarlo a ambas plataformas móviles. Fueron necesarios algunos cambios pero no fueron sustanciales en la estructura interna del juego. Simplemente cambiabas de plataforma y ¡Voilá! funcionaba para Android o para iOS.

Unity3D también exporta a web, PC, Mac y Linux, así que si es necesario podemos exportar nuestros juegos a las plataformas que necesitemos sin tantos problemas.

- Una pregunta clave ¿Creen que es posible crear un juego triple AAA en Latinoamérica?

No a corto plazo, y quien sabe si sea necesario. En Latinoamérica existen muchos desarrolladores y artistas talentosos que tienen todo lo que se necesita para crear juegos. El problema es que un juego AAA es algo muy complicado de hacer,



llenos de obstáculos desde el punto de vista de negocio y económico. De nuevo estamos hablando de millones de dólares que no muchos tienen y mucho menos hay quien esté dispuesto a arriesgar ese dinero en equipos que tienen potencial, pero no experiencia.

Lo que sí se puede hacer en Latinoamérica ya mismo, es proyectos pequeños, pero muy originales y pulidos que desafíen los puntos de vista tradicionales de los juegos AAA. Volvemos aquí al punto de lo que hablamos como AA. Equipos relativamente pequeños (10-15 personas) o indies, con una inversión pequeña de entre u$s20 y 100 mil, una idea sólida, y arriesgarse mucho. En este momento hay muchas personas más interesadas en estos riesgos de bajo costo pero con un alto porcentaje de ganancia en el horizonte.

Un caso de estudio es el de ACE Team en Chile con Zeno Clash y Rock of Ages (**Nota del redactor: pueden ver la entrevista a ACE Team en el nº 42 de Games Tribune.**). También por supuesto que vamos a ver mucho mas indies, y tarde o temprano alguno reventará. En otra forma de decirlo: No vamos a ver un Deus Ex o un Dishonored, pero si les garantizo que vamos a ver otro Rock of Ages, otro Bastion, otro Fez en Latinoamérica pronto.

- ¿Qué le depara el futuro a Glitchy Pixel?

Glitchy Pixel va a seguir creando juegos, no nos vamos a detener en sacar nuestras ideas porque crear juegos es nuestra pasion. Ya tenemos en mente unas cuantas ideas más. Llegaran nuevas sorpresas y mas juegos raros que esperamos la gente disfrute próximamente. ¡Tenemos que trabajar muy duro!

Les preguntamos cuáles fueron sus juegos favoritos entre los rivales del concurso. Para Diana, su elección fue sin dudarlo el Bonfire Trail. Para Italo, también fue uno de sus preferidos: "*Ese juego me tuvo toda una tarde pegado consiguiendo todos los diamantes*". Sin embargo, su favorito es Klaus: "*Tiene todo un concepto y una historia muy atrapante*". Por último, también menciona a Chromabot

santiago figueroa
corresponsal gtm
sudamérica (bbaa)



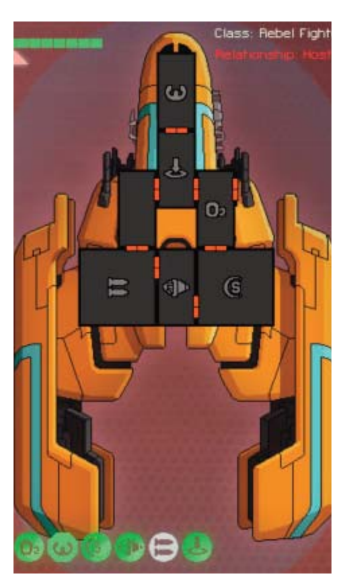


desarrolla: Justin Ma y Matthew Davis · **distribuye**: steam - gog · **género:** space sim/rogue · **texto/voces:** inglés

FTL: Faster Than Light

Houston, tenemos un maravilloso problema

Hay ocasiones en las que la mezcla de géneros no resulta tan bien como quedaba en el papel, pero con FTL no tenemos ningún problema. La mezcla de simulador espacial y los juegos rogue resulta muy entretenida



El espacio es grande, oscuro, frío e increíblemente peligroso. Y más si somos una pequeña nave con la misión de entregar un disco de datos en la otra punta de la galaxia mientras un grupo de rebeldes van detrás de nosotros con el único objetivo de destruirnos.

Esto es lo que han creado Justin Ma y Matthew Davis (junto a Ben Prunty, encargado de la banda sonora con toques retro), un auténtico simulador espacial en el que somos el comandante invisible de una de las múltiples naves que tenemos para elegir, cada una con su propia tripulación, armas y sistemas que podremos ir ampliando y mejorando a medida que surcamos la galaxia.

Gráficamente, el juego no nos va a transportar a un vivo universo en el que veremos nuestra nave en alta calidad desafiando poderosos enemigos en una cruenta y salvaje batalla ya que en todo momento veremos nuestra nave y la del

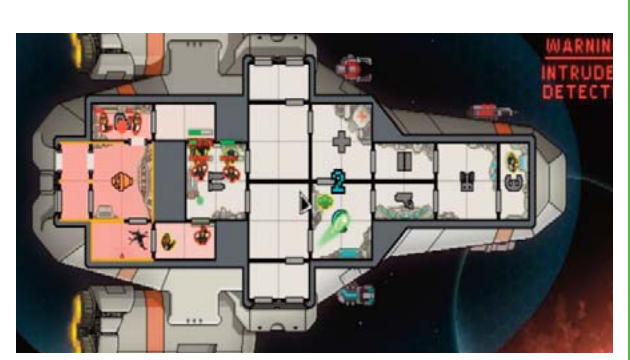
Veremos como más de una vez nuestra nave estalla en pedazos pero en vez de frustarnos, tendremos el deseo de intentarlo una vez más



enemigo desde arriba, mostrándonos cada uno de los compartimentos y la tripulación.

A pesar de su pobre calidad gráfica, FTL consigue crear algo que no todos llegan a conseguir y es algo que personalmente, no había vivido en años que he jugado a juegos triple A o en otros indies, que es la tensión. Cuando vayamos saltando a nuevas zonas rezaremos para no encontrarnos a una nave hostil, decisiones como poder ayudar a una nave dándoles combustibles u otras como comprar un esclavo y dejar que la nave siga con su trabajo o derribarla pero matar a todos los esclavos nos ponen en situaciones comprometidas que nos harán pensar en cuál será la mejor opción que podemos tomar, así como a la hora de si es mejor usar nuestros recursos para mejorar nuestra nave o comprar nuevas armas y sistemas para poder defendernos mejor.

Y entonces, ¿qué es lo que hace a FTL tan especial? Su única capacidad de enganchar al jugador, igual que un buen libro atrapa a un lector. No vamos a negar que nos encontramos ante un juego muy difícil (incluso en fácil) y llegar hasta la última zona es una pelea constante manejando nuestros escasos recursos. Pero aunque veamos como nuestra nave estalla en pedazos, el juego consigue "picarnos" para poder decir: "Venga, a ver hasta donde llego ahora." Y eso es lo que hace a FTL tan grande. Además, si eres fan de las novelas de ciencia ficción como Hyperion te sentirás como en casa manejando tu propia nave con tu tripulación.





Conclusiones:

Normalmente cuando nos referimos a un juego tipo rogue pensamos en algo como Dwarf Fortress o en Sword of the Stars en cuanto a simuladores espaciales, pero FTL puede tenerte enganchado durante horas con su táctica de "un turno menos" y sin querer darte cuenta habrán pasado horas.

Por qué debes seguirlo:

Porque no necesita una gran capacidad técnica para poder ambientarnos perfectamente en un universo desconocido y además, el trabajo de sólo dos hombres debe ser apoyado abiertamente.

Positivo:

- Si te gustan los juegos como Civilization o Dwarf Fortress, debes probarlo ya que FTl ofrece una combinación que no habrás visto.
- La banda sonora con toques retro pega perfectamente con la situación del juego.
- Cada arma, sistema, droide y miembro de la tripulación es único, con sus propias habilidades que nos ayudarán de una forma u otra.
- Multitud de naves, cada una de ellas única.
- El precio.

Negativo:

- A algunos jugadores les echará para atrás su dificultad, demasiado basada en la suerte.
-Por desgracia no está traducido al castellano, aunque existen traducciones amateur.

xavi martínez



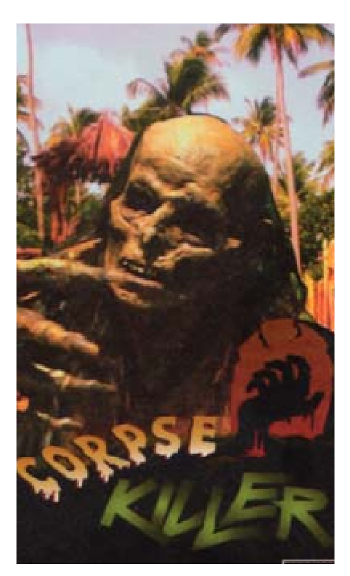


perpetrado por: Digital Pictures · **arma del crimen:** Mega CD/32x/Saturn/3DO/PC · **año:** 1994/1995

Corpse Killer

Zombies vudú voladores y otras criaturas del averno

Una isla repleta de no muertos y otras aberraciones. Un marine infectado, una guapa periodista y un jamaicano demasiado estereotípico. ¿Se nos olvidó mencionar a los zombis vestidos de Tony Manero? Toda una "obra de arte"



Corpse Killer es uno de esos juegos que de tan malos que son, no podemos sino amarlos. Un juego tan horrible, que se le coge cariño.

Su premisa es muy típica: un malvado doctor ha creado un ejército de zombis creados mediante vudú y unos marines son enviados para acabar con la amenaza. Pero, para variar y en un alarde de originalidad, los zombis atacan a los marines, secuestran a todos menos a uno, nuestro protagonista, que es mordido e infectado por ellos. Este se une a una periodista pechugona y un jamaicano excesivamente tópico, con los que recorrerán la isla para limpiarla de la amenaza no-muerta a golpe de balazo entre ceja y ceja. Y de paso, para matarnos a nosotros...de risa. Porque al jugar a este juego, es lo único que podemos hacer, reírnos por no llorar de lo pésimo que es, en todos los sentidos. El juego mez-

Un completo desperdicio de las capacidades de Sega Mega CD 32x,los dos Add-ons de Megadrive, unidos. No podrás quitarte de la cabeza a tus dos compañeros de viaje rebañando lentejas de una lata mientras te comentan que los zombies son una amenaza. No mayor que el juego en sí, claro.

cla escenas Full Motion Video, tan de moda en la época, con fases de disparos en primera persona, con un control simplemente horrendo, unos gráficos que nos darán mil veces más pesadillas que los zombis a los que tendremos que matar y una ambientación simplemente de risa.

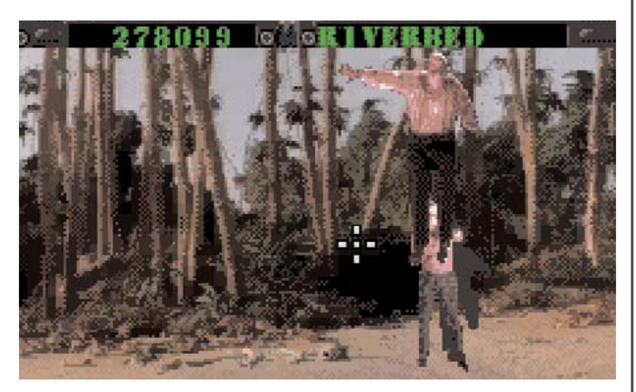
Porque es totalmente imposible tomarse en serio las pésimas animaciones de los zombis que, literalmente, vuelan hacia ti, o esas escenas en video donde nuestro amigo jamaicano grita cual aborígen y exclama "RASTAFARI" al felicitarte por una buena "cacería". Eso sin olvidar los momentos en los que se nos cae el alma a los pies al ver como hordas de zombis vestidos al más puro estilo fiebre del sábado noche nos atacan sin ninguna explicación, ahí, como si pegase de alguna manera con la ambientación seria que se supone que tiene el título. O esos....seres....voladores que sinceramente, no puedo ni siquiera clasificar.

Que sí, que si solo fuese por absurdo no tendría por qué ser un juego tan horrible, pero el problema está en que pretendía ser una revelación en su momento, a pesar de las animaciones acartonadas, las digitalizaciones que nos hacen sangrar los ojos, y el patético, patético control diseñado para ser usado con pistola pero pésimamente adaptado a jugar con mando.

Este fue uno de los pocos juegos que llegó a usar la combinación de Mega CD y 32x para ofrecer una calidad gráfica mayor, y fue un total desperdicio. Tanto el catálogo de 32x como el de Mega Cd, ambos de Sega, tienen juegos muy buenos, que se ven tristemente generalizados por piezas como...como esta. Que para que vamos a negarlo, existían también (aunque gracias a dios, no era lo único que había en su catálogo como equivocadamente suele creerse).

El juego fue lanzado originalmente para Mega CD, pero no solo se quedó ahí, también atormentó a los usuarios de Saturn, 3DO e incluso a los peceros de la época.

Nadie puede huir del verdadero terror zombi vudú...y no por miedo al no muerto, sino por lo horrible del juego. Uno de los peores juegos que ha dado la industria del videojuego.







Conclusiones:

Es comprensible que quisieran aprovechar las novedosas características para reproducir vídeo de la época, pero eso no es excusa para un juego tan terroríficamente despreciable, con FMV se hicieron algunos juegos muy buenos. Este, solo por ver a Tony Manero zombi volando hacia ti, merece la pena. Por las risas y eso.

andrea gil

NOTA: -8
truculento

Juego sugerido por:
Redacción GTM

Envía tus propuestas para el rincón abyecto a:
contacto@gamestribune.com

Tecnología

Cherry MW3000

Posiblemente el ratón sea el periférico olvidado a la hora de configurar el PC. Nos perdemos en datos técnicos de procesadores, de RAM o capacidad de disco duro. Sin embargo una mala elección en el ratón puede acabar convirtiendo nuestra labor diaria en una tortura. Huid de las marcas blancas. No tardaréis en agradecerlo



Haciendo periféricos desde 1967

Cherry no es una marca popular entre el consumidor medio. Pero tras de sí tiene una larguísima tradición a la hora de fabricar periféricos. No en vano lleva creando teclados y ratones desde hace ya casi medio siglo bajo los siempre muy exigentes estándares de calidad alemanes. No son precisamente novatos y pueden presumir de gozar una excelente relación calidad-precio. Un binomio que hay que tener muy en cuenta en una economía de guerra que parece imperar hoy en día en muchos hogares españoles. Hay que mirar los gastos. Y si hay que hacerlos, al menos que sea en algo que merezca la pena el desembolso.

Si nos sumergimos en la página web del fabricante, podemos ver que por ejemplo son los responsables de la fabricación de los lectores de tarjetas sanitarias del sistema alemán y uno de los principales responsables del desarrollo que ha experimentado ésta en tierras germanas desde que fuera puesta en marcha en 1994. Una prueba más que evidente de la fiabilidad que son capaces de ofrecer al consumidor. Además de presumir de ser los fabricantes de teclados más antiguos del mundo y los pioneros en desarrollar una tecnología de carga solar para los mismos. Incluso aseguran poder ofrecer al usuario una respuesta en forma de producto que se adecue a sus necesidades.

Presentados y adentrándonos ya en la materia que nos ocupa, de un tiempo a esta parte se han popularizado la



existencia de los ratones inalámbricos. Uno de los puntos más críticos que antaños nos hacían rechazar de plano la elección por uno de ellos era su desastroso comportamiento provocado por las interferencias producidas por la red eléctrica. Usar uno de estos con una regleta cercana al receptor implicaba que directamente el periférico se convirtiera en un objeto inservible por lo ingobernable.

Para nuestro regocijo, esos problemas parece que han acabado desterrados. O al menos así ocurre en el modelo que analizamos en esta ocasión, el Cherry MW3000. Mucho tiene que ver la particular tecnología en la que está basado. Utiliza el estándar de 2,4GHz para comunicarse con su receptor y nos permite trabajar en un radio del mismo nada despreciable de 5 metros. Para un usuario doméstico y un uso normal, no es necesario más.

Pero enlazando con el primer párrafo en el que hacíamos referencia a lo que ofrece por lo que cuesta, podemos encontrar razones de su ajustado precio ya desde el mismo blíster en el que se entrega. Nada de parafernalias. El paquete apenas incluye el ratón, el nanoreceptor USB, un par de pilas AAA y unas instrucciones que prescindir de ellas. No necesitamos mayor conocimiento técnico que encontrar el puerto USB de nuestro PC, conectar las pilas y ponernos a funcionar. En Windows 7, el PC donde se han realizado las pruebas de funcionamiento, el dispositivo fue reconocido inmediatamente sin mayor problema.

La sensación con él en la mano es que se adapta con naturalidad a nuestra anatomía a pesar de presentar un tamaño un tanto inferior a los estándares actuales del mercado. Pero incluso los que tenemos las manos grandes nos haremos con él en apenas unos minutos. Sin embargo como suele ser habitual en estos modelos tan ergonómicos, el ejemplar de muestra que nos ha sido facilitado está diseñado para ser empleado por una persona diestra, con lo que dependiendo de con cual nos manejemos tendremos que optar por aquél específico a nuestras necesidades. Sea como fuere, cada una de las cinco teclas de las que dispone quedan perfectamente accesibles desde una postura totalmente cómoda. A ellos hay que añadir la función botón que tiene la propia rueda de desplazamiento.

Pero dónde un ratón debe dar la talla es en su respuesta.



Y para ello entra en escena un factor clave, los dpi. Traduciéndolo vagamente del inglés, este parámetro marca la cantidad de puntos por pulgada que nuestro ratón es capaz de reconocer. En términos banales, los ratones ópticos destinados a trabajar en ofimática se suelen mover en un margen de entre 400 y 800dpi. Cherry MW3000 toma como base la ya importante cifra de 1000dpi. Prestaciones que podemos aumentar hasta 1750dpi de una forma totalmente sencilla y que agradeceremos muy mucho en juegos. Lo mínimo recomendable para este uso suele posicionarse en los 1000dpi y ofreciendo una respuesta casi óptima a partir de los 2000dpi. Este ratón se acerca a esos niveles a un precio muy ajustado.

Sin embargo ese precio ajustado esconde una tara. Este modelo utiliza pilas para funcionar. Esto trae consigo una bajada muy sensible de precio al evitarse el incluir en el pack un dock de carga y una batería recargable. Aunque su autonomía es elevada (con el ejemplar de prueba hemos estado trabajando durante un mes a razón de una jornada laboral completa y no se nos ha encendido el led de cambio de pilas), es un punto que debemos tener en cuenta a la hora de valorar su adquisición. Es prácticamente seguro que incluir los extras anteriormente mencionados iban a repercutir de forma sensible en el precio, pero es un peaje que a buen seguro muchos compradores hubieran accedido.



Especificaciones

- Contacto: Infrarrojos
- Resolución: 1000 / 1750 dpi (reconvertible)
- Número de teclas: 5
- Modelo con rueda de ratón: Rueda de desplazamiento con función de tecla
- Formato: Ergonómico, Modelo para diestros
- Conexión: USB
- Color de carcasa: negro
- Color de tecla: negro
- 106 x 68 x 39 mm (ratón), aprox. 19 x 15 x 6 mm (receptor)
- 126 g (ratón con batería), aprox. 2 g (receptor)

Valoración de GTM



Precio

29,90 €

gonzalo mauleón

Veredicto

Un buen ratón al que le favorece su excelente precio por las prestaciones que ofrece. Respuesta rápida y precisa y nivel de profundidad ajustable según sean nuestras necesidades. Tacto agradable y buen acabado de materiales que favorecen una posición cómoda y natural en el trabajo. La pega la encontramos en que usa pilas para su funcionamiento. Su autonomía es elevada, pero es un hándicap frente a la comodidad de los recargables.

No solo Juegos

El Origen de los Guardianes

Cine para toda la familia



En estas fechas tan señaladas (siempre quise comenzar un artículo así) las salas de cines se llenan de propuestas para los más pequeños de la casa, o cine para toda la familia. Muchas de ellas suponen un verdadero castigo para los adultos que van con los enanos al cine, pero de vez en cuando sale alguna película que, sin ser una maravilla del séptimo arte, al menos entretiene y te permite pasar una hora y media divertida. Una de ellas es El Origen de los Guardianes de Dreamworks. Basada en un relato de William Joyce, es la típica y tópica historia de buenos muy buenos y malos muy malos, que en esta ocasión se desarrolla en el mundo de los sueños... y pesadillas.

Destaca la gran personalidad de todos y cada uno de los personajes, apoyada en un doblaje muy notable. A nivel técnico el trabajo también es destacable, con un diseño tanto de personajes como de escenarios sobresaliente, muy personal y colorido. La banda sonora a cargo de Alexandre Desplat resulta sorprendente por momentos.

La historia no es nada del otro mundo, pero da la sensación de que se podría haber llevado mucho mejor a la película, que tiene un ritmo excesivamente cambiante e intermitente con momentos totalmente frenéticos y otros excesivamente pausados.

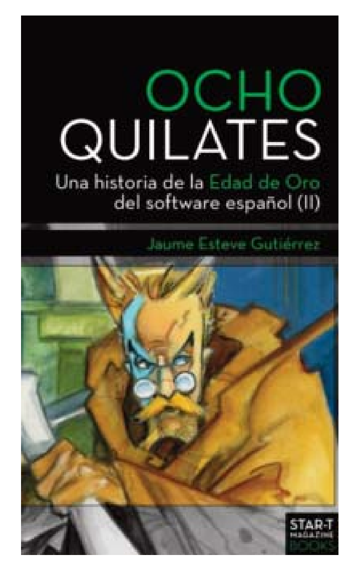
Ocho Quilates volumen 2

El fin de la Edad de Oro

Es imposible terminar el primer volumen de Ocho Quilates y no quedarse con ganas de más. Ganas de saber que pudo pasar para que la floreciente industria española del videojuego que se presentaba en la primera obra desapareciese por completo de la faz de la tierra. ¿Que se hizo mal? ¿Que no se hizo? Ocho Quilates volumen 2 viene a responder a estas y otras muchas preguntas relacionadas con el tema. Retoma la historia justo donde quedaba en el primer volumen y narra los años dorados del desarrollo español de videojuegos, por qué no fueron tan buenos como muchos pensábamos y cuáles fueron los motivos que ocasionaron que no se lograse mantener en el tiempo al no saber dar el salto a la generación de 16 bits.

Comienza con La Abadia del Crimen en 1987 y a lo largo de la segunda mitad de la década de los ochenta y la de los noventa conoceremos las empresas, los juegos y sobre todo las personas que hicieron posible maravillas como Livingstone Supongo, Fernando Martín, After

Llega nuestra dosis de ocio con una película, un libro y un disco



the War, La Aventura Original o Game Over.

El estilo narrativo de Jaume Esteve Gutiérrez logra que la cantidad de datos, referencias y testimonios que aporta resulten entretenidos y muy interesantes, mostrando la realidad de aquellos maravillosos años tal y como fue, con sus luces y sus sombras, sin caer en la mitificación habitual al hablar de aquella época.

El libro se lanzó a través de un exitoso proceso de crowdfunding que logró recaudar casi un 300% del importe inicial. Actualmente se puede conseguir a través de la web del proyecto (www.ochoquilates.com), en Amazon o en algunas librerías especializadas.

Hechizos, pócimas y brujerías

El renacer de la bruja



El cambio de vocalista no es una cuestión trivial para una banda. Más aún si el vocalista que ya no está tiene tanta personalidad y popularidad como José Andrea. Si a la fuga del "frontman" se une la de otros dos componentes del grupo el trauma es aún mayor. Por todo ello, Hechizos, pócimas y brujerías supone un renacer para Mägo de Oz, un examen para toda la banda y en especial para Zeta, el nuevo vocalista.

Y Mägo de Oz aprueba el examen. Ofrece el que probablemente sea el mejor álbum en años. Sigue la linea tomada desde Gaia, que podrá gustar o no, mezclando géneros y con los habituales temas tipo a los que han habituado a sus seguidores. Oyes un par de veces el disco y ya sabes cuáles serán los singles, cual es el tema que usarán para arrancar los conciertos, cual emplearán para llegar al corazoncito de los que asistan a ellos y con cuales nos harán saltar y bailar como posesos. No falta de nada. Pero en esta ocasión la composición y arreglos vuelven a un sonido más puro, más de los primeros años de Mägo de Oz y por momentos más rockero, que no heavy ni metal.

Zeta también supera la prueba, aunque en determinados momentos le cuesta llegar a determinados registros de algunos temas que no se han compuesto pensando en él. Os espero en concierto ¡cabrones!



Tomb Raider

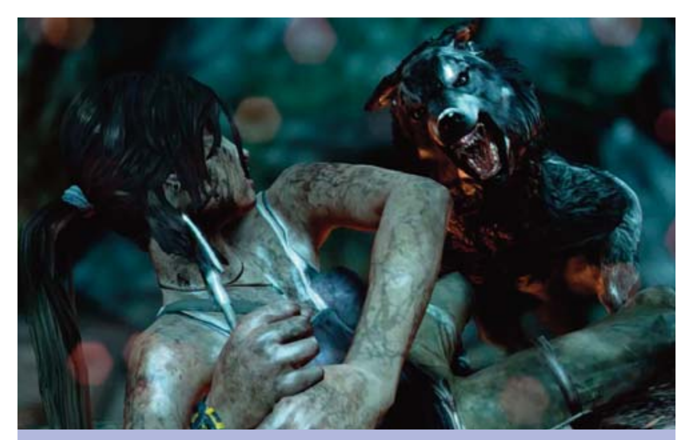
Los inicios de Lara Croft

El 5 de marzo es una fecha que todo jugador tiene que tener apuntada en su calendario. Esa es la fecha elegida para que podamos disfrutar de la vuelta de todo un icono de los videojuegos, nuestra querida Lara Croft

Todos tenemos una cosa clara, esta saga no necesita presentación alguna. Y es que el que no haya oído hablar de esta intrépida arqueóloga, ha estado perdido por completo del mundo gamer. Hablar de Lara es hablar de todo un icono e ídolo de la gran mayoría de los jugadores porque, Lara, es mucha Lara.

Hemos tenido que esperar mucho tiempo para poder verla en una nueva aventura, pero todo este tiempo parece que haber valido la pena. Ya que los chicos de Crystal Dynamics, están preparando su vuelta por la puerta grande.

Hay veces que tienes que



No sólo tendremos a los humanos por enemigos, los animales salvejes también serán un peligro constante para Lara





Romper con el pasado usando el pasado

Esto es lo que ha querido hacer el estudio californiano con una de sus sagas más populares.

Y es que la historia por la cual volvemos a controlar a Lara, es justo el comienzo en el que se fraguó esta aventurera que todos conocemos. Ofreciéndonos así una personalidad muy distinta a lo que nos tenía acostumbrados. Algo que hace que podamos ver todo lo que tuvo que pasar nuestra frágil protagonista hasta llegar a convertirse en esa Lara que todos conocemos,

Una idea que les permite crear un juego mucho más real y creíble rompiendo con todo lo visto anteriormente

dar las gracias por estar metido dentro del mundo de los videojuegos, y esta es una de ellas ya que pudimos probar una beta de esta entrega que duraba unas 2 horas, cortesía de Koch.

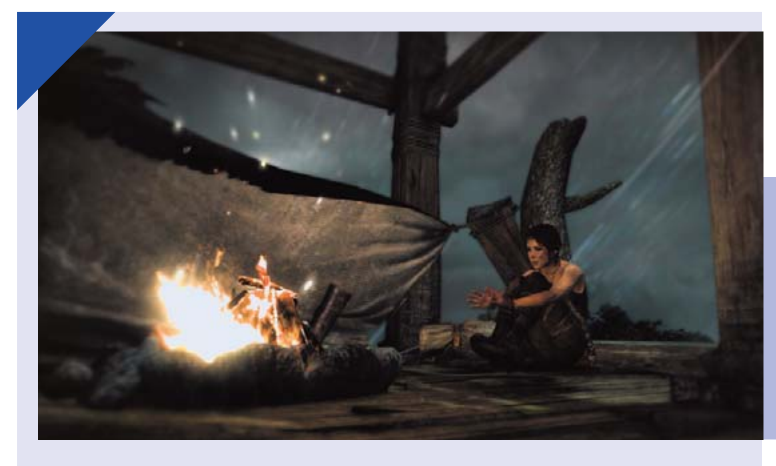
En esta prueba pudimos ver los derroteros por donde va ir la renovada saga y, tenemos que decir, que lo que vimos nos encantó. Desde la nueva personalidad de Lara, hasta el nuevo planteamiento jugable, por no hablar de su espectacular apartado técnico. Todo esto intentaremos desgranároslo en los siguientes párrafos.

Lo primero que se sabe ya desde hace tiempo es que esta será la historia de los comienzos de Lara, así pues, nos encontraremos con una Lara mucho más frágil, desorientada, inexperta y vulnerable, vamos, una Lara mucho más humana y distante de lo que nos tenía acostumbrados. Nuestra heroína ya no será esa supermujer capaz de todo sin ningún esfuerzo, ahora es una chica "normal" y corriente. Y esto nos gusta, ya que le da una gran sensación realismo y acercamiento al jugador y a la propia historia. Es una Lara superviviente y para ello tendrá que pasar por distintos estados de ánimo para poder superarlo. No nos queda otra que alabar este nuevo planteamiento. En el que viviremos de primera mano cómo se fue forjando la personalidad de nuestra famosa superviviente.

Todo esto estará emplazado, por lo que pudimos apreciar en la prueba, en un conjunto de islas localizadas en el pacífico sur, en un lugar que recibe el nombre de Triángulo del Dragón. Su llegada allí es provocada por el naufragio del navío en el que viajaban. Este suceso, junto con la dispersión de sus compañeros de expedición y un ambiente nada acogedor, Donde la búsqueda de sus compañeros se transformará en una aventura en la que tendrá que hacer todo lo posible en seguir adelante para no perecer y en la que po-







Los campamentos nos darán cobijo y un agradeble respiro en esta frenética aventura, además de mejorar nuestro equipo

dremos ver cómo se va forjando la personalidad de Lara hacia una vertiente más dura, lejos quedará esa arqueóloga de biblioteca.

En el apartado jugable, hay que decir que la exploración sigue siendo uno de los pilares en los que se basará esta entrega, gracias a ella podremos encontrar todo tipo de objetos, armas y piezas para mejorarlas. Aquí es donde vemos una nueva herramienta que se ha implantado para hacer que nuestras incursiones sean algo más fáciles, como el "Instinto de Superviviencia". Gracias a él, se activará una visión en blanco y negro, donde se resaltarán objetos útiles, el camino a seguir o nuestros enemigos. Una ayuda que no vendrá nada mal para los jugadores menos experimentados. Esta exploración también nos permitirá ir obteniendo puntos de experiencia y material diverso. Y ambos elementos serán clave para ir mejorando las habilidades de Lara y su equipo. Esto está dividido en tres ramas: Cazadora, Luchadora o Superviviente. Esto será vital para que nuestra heroína consiga salir airosa de cualquier situación que se preste.

Siguiendo con este apartado, también tendrá una fuerte presencia el toque plataformero, algo mucho más desafiantes que lo que estábamos acostumbrados en entregas anteriores, así como los famosos puzles los cuales, según pudimos apreciar, serán más elaborados y estarán muy bien implementados.

Otra cosa que no podía faltar es la acción pura y dura, que se añadirá como base a esta aventura. Aquí podremos elegir qué camino queremos seguir, si una confrontación más directa, usando todo tipo de armas de fuego, como pistolas o ametralladoras; u optar por una opción más sigilosa, empleando el arco y flechas (parece que este arma vuelve a estar de moda), con todo lo que eso conlleva: uso de coberturas, movimientos pausados, etc. Otro aspecto que también tiene cabida aquí es el cuerpo a cuerpo, donde Lara tendrá que poner a prueba su agilidad a la hora de esquivar ataques y poder contraatacar de una manera efectiva. Por supuesto, si nos vemos en una situación crítica, como estar



No sería un auténtico Tomb Raider si no estuvieran presentes las plataformas, en esta ocasión serán mucho más exigentes

agarrados o en una posición poco ventajosa, en pantalla saltarán los ya viejos conocidos QTEs que, al realizarlos de manera correcta, ofrecerán una medida de escape a nuestra joven superviviente.

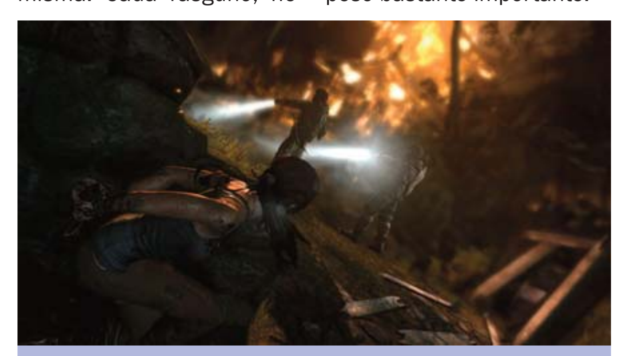
Para finalizar este apartado, volvemos a hacer hincapié en la supervivencia, un aspecto fundamental y realmente por donde gira toda la jugabilidad, teniendo que buscar desesperadamente campamentos base donde cobijarnos, protegernos y defendernos de los ataques esporádicos de lobos y demás animales salvajes y cazar animales para conseguir mantenernos salir adelante.

Gráficamente, nos encontramos ante un trabajo espectacular. Todo el trabajo artístico está realizado de manera sublime y de un corte muy realista.

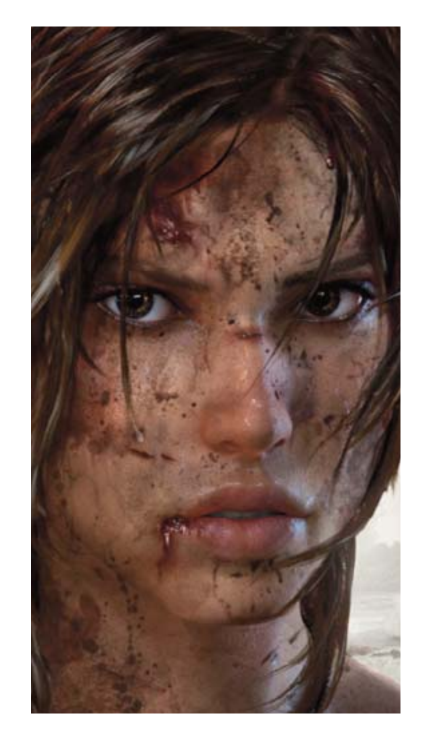
Lara tendrá un diseño encomiable, con un altísimo nivel de detalle que, desde el principio, nos dejó a todos con la boca abierta. Con excelente trabajo de texturización que hace que podemos percibir los rasgos de la misma. Cada rasguño, herida o mancha, se verán perfectamente reflejado en cualquier parte de su cuerpo. Esto, unido a unas animaciones muy naturales y bien construidas, hace que veamos que la espera haya merecido la pena.

Así como los decorados, cuyo trabajo artístico es todo un lujo. De corte variado y muy buena representación, Hemos de decir que en el tiempo que estuvimos jugando, unas 2 horas, nos quedamos impactados viendo la cantidad de detalles y distintas localizaciones de los mismos. Pasamos de la jungla a una ciudad en ruinas, cuevas, emplazamientos subterráneos, etc. En los cuales pudimos observar distintos efectos climáticos, que crearán una magnífica estampa digna de ser disfrutada.

Para finalizar hay que decir que esta entrega, como era de esperar, vendrá totalmente localizada al castellano, algo que muchos agradecerán, ya que las conversaciones y el guión de esta aventura tendrán un peso bastante importante.



Las coberturas estarán a la orden del día si queremos que nuestra querida Lara salga indemne de muchas situaciones adversas



Valoración:

La vuelta de todo un mito como Lara es una excelente noticia para todos los jugadores, sean fans o no de la saga. Lo que pudimos ver en la preview que probamos nos gustó y mucho. La "nueva" Lara mucho más vulnerable y desprovista de esa superioridad que desprendía, nos ha parecido todo un acierto. Gracias a ello podremos ver la evolución que sufre gracias a la necesidad de sobrevivir.

Si a todo esto le sumamos un apartado artístico loable, tenemos como resultado una vuelta como se merece esta arqueóloga ¡por la puerta grande!

No hay más que decir, esperamos impacientes el 5 marzo para poder disfrutar de esta aventura al completo.

Jorge Serrano

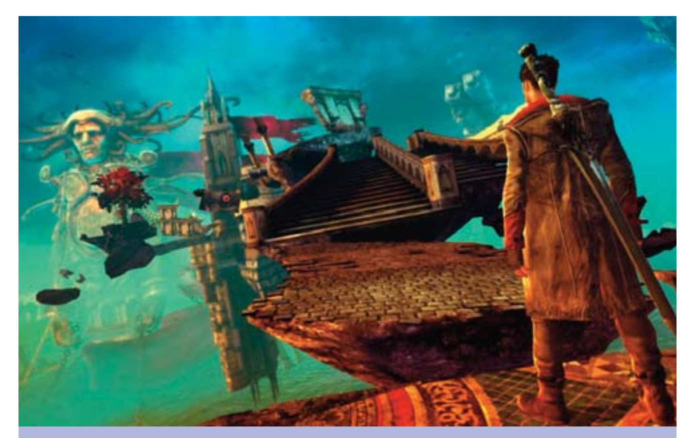
DmC

El Devil May Cry que no es Devil May Cry

Desde las primeras imágenes promocionales, DmC ha levantado asperezas. No sólo hay un cambio en el diseño del protagonista sino también en la mecánica del juego. ¿Bueno o malo? Esto es lo que sabemos

A mediados del mes que viene sale a la venta DmC y a día de hoy todavía no hay una idea clara al respecto de su lugar en la continuidad de Devil May Cry. ¿Un reinicio? ¿Un universo alternativo? ¿Una precuela? Sea lo que sea está claro que no deja indiferente a nadie por un motivo muy simple: su protagonista.

Ninja Theory, en colaboración con Capcom USA, han realizado este juego completamente desvinculado de Hideki Kamiya (responsable de los DMC originales). Este estudio de origen inglés fue el creador de Heavenly Sword (PS3) y



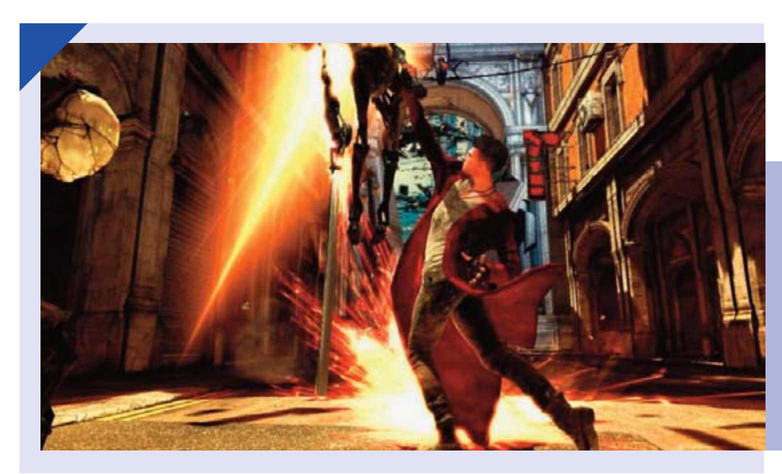
Los escenarios son tan vistosos e imaginativos como los aparecieron en los juegos originales, solo que dándoles una vuelta más de tuerca

Enslaved (PS3 y Xbox 360) y han intentado hacerse notar dándole un cambio radical a la franquicia. Desde luego, han conseguido ambas cosas.

¿A esto cómo se juega?

Con un botón de salto, uno de ataque cuerpo a cuerpo, otro para las pistolas y otro para combos aéreos. Si mantenemos pulsado el gatillo inferior derecho (R2 o RT) la espada se convertirá en un martillo de fuego que causará graves daños al enemigo pero con menor velocidad. Por contra, si pulsamos el gatillo inferior izquierdo (L2 o LT) se convertirá en una rápida pero menos letal guadaña. Combinar todos estos botones será fundamental para realizar devastadores golpes, aunque el hecho de que haya un botón para mandar a nuestro enemigo a volar directamente facilita demasiado las cosas . De igual modo, tener que mantener pulsado los gatillos para cambiar de arma resulta bastante incómodo a priori, pero ya veremos cómo termina desarrollándose todo.

El modo de control es diferente de los vistos en los capítulos originales de la saga, por lo que los aficionados al Dante de



La brutalidad en los ataques de este nuevo Dante se mantiene... pero con un control algo extraño

toda la vida tardarán un poco en hacerse con los comandos.

¿Esto no se ve muy raro?

La estética del juego es un punto a favor del mismo. Al ser un título completamente occidental, han exagerado más todo el aire “gótico” que respiraba la saga para convertirlo en algo mucho más macabro. La idea de que la ciudad se vaya “deformando” conforme avanzamos es bastante novedosa y original, y que los demonios que hacen la suerte de jefes de fase den auténtico asco es más bien lógico.

Sin embargo, la oscuridad y los excesivos efectos del juego provocan que muchas veces se pasen por alto fallos a nivel gráfico, como las caras del protagonista que esperemos queden mejor resueltas en la versión final o los enemigos “de a pie” que nos encontramos, a quienes nos les veremos forma alguna debido al chapapote que tienen encima.

La riqueza y variedad de los escenarios, la complejidad de los mismos, la originalidad, y la cantidad de detalles que los pueblan se ve enturbiado por unas texturas aparentemente poco trabajadas. Igualmente hay fallos de “clipping” y “popping” bastante evidentes aunque pasan desapercibidos ante la acción frenética que despide el título.

Pero ya basta. Esto empieza a parecer un análisis en lugar de un avance. Hablemos de lo que todo el mundo espera: el nuevo Dante.

Su aire chulesco se ve aquí enfatizado y potenciado hasta llegar a la ordinariez y la chabacanería más gratuita. El Dante original nunca decía palabras como “ca**ón”, “mier****lla”, “p**a”, ni realizaba cortes de manga o se paseaba desnudo frente a una chica (cuya cara recuerda a una cerdita). Recitaba poesía en la cara de un demonio o bailaba flamenco... pero nada de mal gusto. Ni siquiera en la tercera entrega, donde veíamos a un Dante más joven a irres-

Este Dante es un niñato, chulo, malhablado, y rebelde sin causa. ¿Nos gusta así?



ponsable, había esa clase de comportamiento. Se limitaba a hacer surf sobre un misil.

La historia también ha sido cambiada por completo, para desgracia de la familia del nuevo protagonista. En esta ocasión, los padres de Dante son asesinados en una escena que recuerda demasiado a una película de sadomasoquismo por un demonio a quien Sparda (padre de Dante y también demonio) derrotó en el juego original. Además, la madre es un ángel en vez de una humana.

Vergil, el hermano gemelo de Dante (aunque por su apariencia física nadie lo diría) y ataviado siemper con su sombrero, es el líder de la resistencia humana contra los demonios. Todos ellos van ataviados con máscaras tal vez demsiado inspiradas en el "movimiento Anonymous".

Del mismo modo, el Demonio causante de la muerte de sus padres es el "político" que rige la ciudad con mano de hierro, al que nos enfrentaremos en un escenario repleto de referencias tecnológicas, leds y demás elementos más propios de películas como "Tron: Legacy" que a un Devil May Cry como hasta ahora lo concebíamos.

La música también se ha vuelto más intensa. Cuando digo "intensa" quiero decir "gritona". Mientras que en los juegos anteriores la Banda Sonora tenía temas muy rockeros y metaleros, en esta ocasión se ha enfatizado por los gritos desaforados.

¿Es DmC es algo más que un Devil May Cry exagerado? Es pronto para decirlo. De momento podemos probar la demo que ya está disponible mientras esperamos la llegada del juego prevista para el 25 de enero.



Cambiar de arma manteniendo los gatillos pulsados para alternar entre su lado "angelical" y el "demoníaco" será vital en combate



DmC hace uso de la "oscuridad" para tapar ciertos fallos gráficos. Las caras de Dante en primer plano son buen ejemplo de ello.

Valoración:

No ha sido fácil todo el camino que ha tenido que sortear DmC hasta llegar aquí. Muchos cambios en una saga icónica que no han sido entendidos por todo el mundo y que a su vez lo han colocado en el disparadero y posicionado en una polémica, que el tiempo dirá si es justificada o no, que prácticamente lo ha engullido. Lo cierto es que a unas semanas de su lanzamiento, no ha dejado indiferente a nadie.

El mes que viene realizaremos un análisis completo y concienzudo de DmC, pero por ahora sólo puedo decir que, a pesar de que no se parece a los juegos originales más que en su concepción y género, su excesivamente fácil control y lo llamativo de algunas situaciones son sus bazas más fuertes.

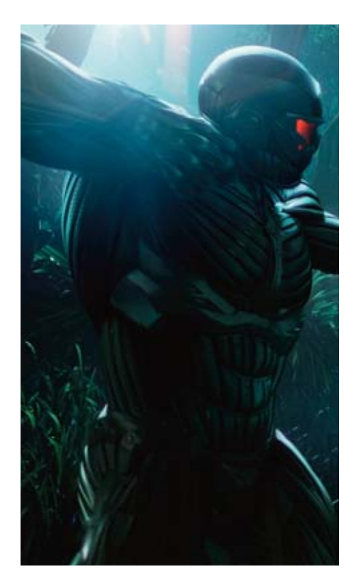
rodrigo oliveros



Crysis 3

La máquina perfecta para matar

La primera entrega de Crysis aparecida en 2007 sentó todo un precedente a nivel gráfico, tal fue eso, que todavía se rige la calidad de un equipo por su capacidad para moverlo. Pues agarraros que viene la tercera entrega



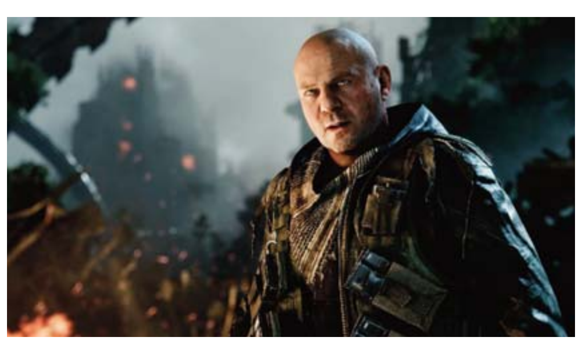
Hemos tenido la ocasión de probar uno de los shooter más esperados para el año que está a punto de entrar, Crysis 3.

Después de dos entregas con muy buena acogida, los chicos de Crytek han decido ir a por una tercera que promete superar en todo a las dos anteriores. Un listón demasiado alto pero que esperan superar gracias al diseño de un nuevo motor gráfico, CryEngine 3, creado para optimizar los recursos de la plataforma en la que vaya a correr el juego e intentando exprimir al máximo la misma.

Pues bien, el pasado 11 de diciembre pudimos probar una beta algo atrasada, de unos 5 meses atrás, para que pudiéramos ver los derroteros por donde iba a ir encauzado el juego, algo que os contaremos con el mayor detalle posible.

La versión que probamos fue la de PC y, como os podéis imaginar, no escatimaron a la hora de montar un equipo acorde a lo que se merecía el juego, toda una bestia parda, facilitada por NVidia, con las siguientes especificaciones:

- GPU x2 ZOTAC GeForce GTX 680 en SLI
- CPU Intel Core i7-3770K 3,5 Ghz Box Socket 1155 O/C 4.1 Ghz.



Las explosiones, el dibujado del horizonte y todo tipo de detalles gráficos estarán presentes en esta entrega

- Memoria G.Skill Ripjaws X DDR3 1600 PC3-12800 8 GB 2x4GB CL7
- SDD Samsung 840 SSD Series 250 SATA3 6 Gbps
- Cooler Master Elite 334 Nvidia Edition (NV-334)
- CPU Cooler Cooler MAster V8
- Fuente Cooler Master Silent Pro M2 1000W
- Teclado Cooler Master Storm Trigger
- Cascos Cooler Master Storm Sirus 5.1 Surround Sound
- Ratón Cooler Master Sentinel Z3RO-G
- Pantalla Asus VG278H 144htz Nvidia 3D Vision Ready

Ya con esto os podéis imaginar el aspecto gráfico que se consiguió, pero vayamos por partes.

Para comenzar, la historia nos sitúa veinticuatro años después de los hechos acontecidos en Crysis 2. Ahora Nueva York está totalmente aislada de cualquier ataque invasor gracias a una serie de Nanocúpulas, trabajo llevado por la corporación Cell, aunque con unas intenciones nada buenas. Y aquí es donde entra Prophet para intentar resolver todo este desaguisado, obviamente no será una tarea fácil, ya que los enemigos abundarán por doquier, haciendo que nuestro protagonista tenga que emplearse a fondo para poder llevar a buen puerto

La historia nos situará veinticuatro años después de los hechos acontecidos en Crysis 2, donde tendremos que descubrir que está tramando la compañía CELL

las misiones que le encomienden hasta conseguir su objetivo.

Así pues, ante nosotros volveremos a tener un escenario de espacios abiertos y, como es de esperar, una buena cantidad de enemigos a los que tendremos que

Estaremos rodeados, en todo momento, de una gran cantidad de enemigos dispuestos a acabar con nosotros

abatir de la forma que más nos convenga según nuestro estilo de juego. Ahí entran las especificaciones del nanotraje de Prophet con los ya conocidos módulos de armadura para los enfrentamientos directos y de camuflaje óptico para evitar que la zona se llene de enemigos en el caso de que den la alarma. Esto es realmente lo que se ha mejorado mucho con respecto a anteriores entregas ya que ahora es más vital el trazar un plan y conocer las ventajas que nos puede dar el terreno que ir directamente a un intercambio de balas, siendo esto último nuestra sentencia a muerte.

Ya que, no es lo mismo, evidentemente, usar armas pesadas y reforzar nuestra armadura, que usar el tan eficiente camuflaje óptico y aprovecharnos de esa ventaja que nos proporciona el sigilo junto al uso del arco, el cual nos permite seguir siendo invisibles incluso mientras lo disparamos; ambas formas de afrontar el juego, y todas las que pueda haber en medio, son válidas, pero las dos requieren una planificación previa meticulosa para llegar a buen puerto.

Otra cosa a tener en cuenta es la IA de los enemigos, por lo menos en la fase en la que estaba el código

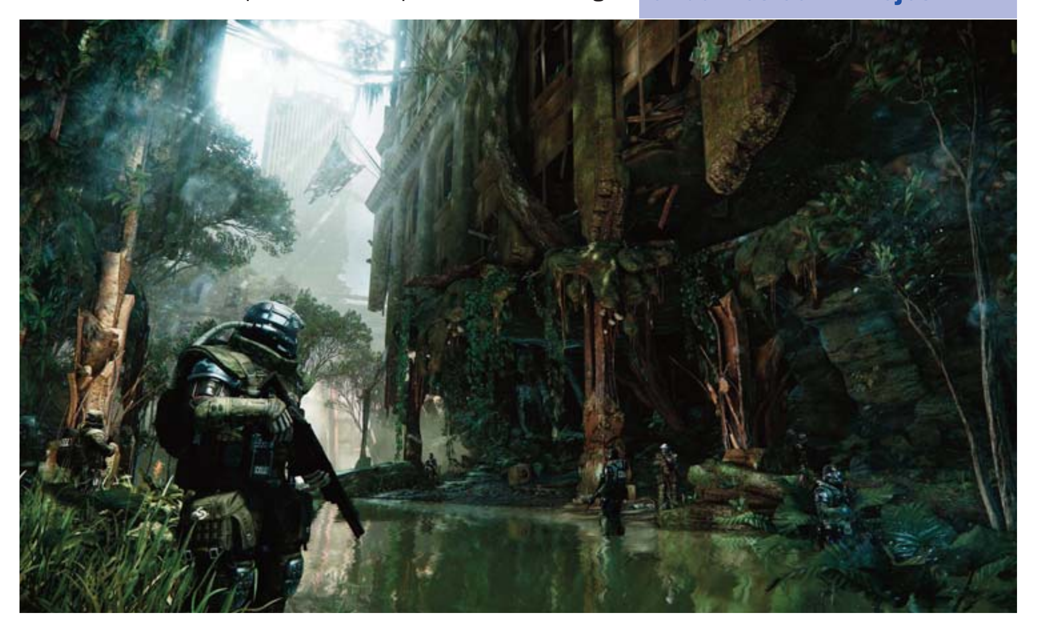
99% esa es la cifra clave en consolas

Cevat Yerli, presidente de Crytek, ha asegurado hace poco que esta entrega no dejará ni un 1% libre de las consolas actuales.

Llegando a afirmar que ningún juego se verá jamás mejor que Crysis 3 en la generación de consolas que tenemos actualmente, de forma que este será el juego más potente que existe de la generación.

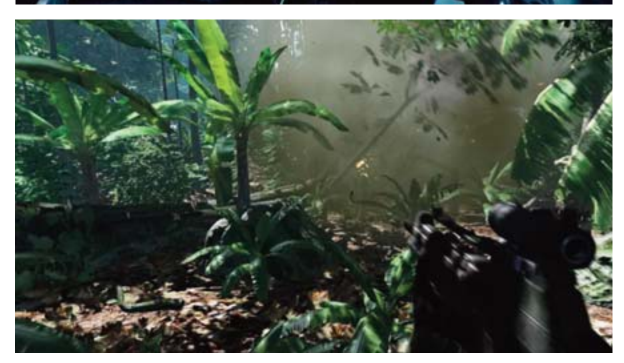
Unas palabras demasiado atrevidas que traerán consecuencias en caso de no ser veraces. Aunque creemos que pueda tener parte de razón, ya que esta generación está empezando a tocar su techo, gráficamente hablando.

Los enemigos estarán mucho más atentos que de costumbre, tendremos que andarnos con mil ojos











Podemos buscar una confrontación directa o usar la máxima discreción, pero deberemos marcar una buena estrategia

que probamos. Eran demasiado listos, te detectaban a la mínima de cambio, pero esto estará perfectamente ajustado en el código final.

Por supuesto, la potencia gráfica será otra vez uno de los pilares en los que se base esta entrega, la cual luce de maravilla. Obviamente el equipo en el que lo jugamos se prestaba a ello. El nivel de detalle, el contraste de la vegetación con la urbe, el tratamiento de las físicas, tanto las explosiones como los efectos de agua y sobre todo el diseño de esos característicos mapas abiertos, está realizado de manera sobresaliente.

Todo esto en PC, veremos cómo se las apañan para portar todo esto en las ya vetustas consolas de la generación actual, las cuales estarán ya al final de su explotación técnica. Y este juego promete ser uno de esos que las expriman al máximo, y más aún hablando de Crytek, que la potencia suele ser su santo y seña.

Valoración:

Sin duda alguna, la mayor característica de esta saga es su gran apuesta por una potencia gráfica brutal, prueba de ello es que la primera entrega sigue siendo una prueba para los PC gamer.

Pero en esta entrega parece que no sólo será eso, sino que también se ha trabajado bastante la experiencia jugable.

Así pues, lo último de Crytek apunta a ser un juego bastante sólido en el apartado jugable y, como no podía ser de otra manera, otro referente en lo visual.

Sólo queda esperar a febrero para que podamos ver si realmente llega a aprovechar las consolas de la manera que aseguran.

Por nuestra parte le estamos esperando con ganas.

Jorge Serrano





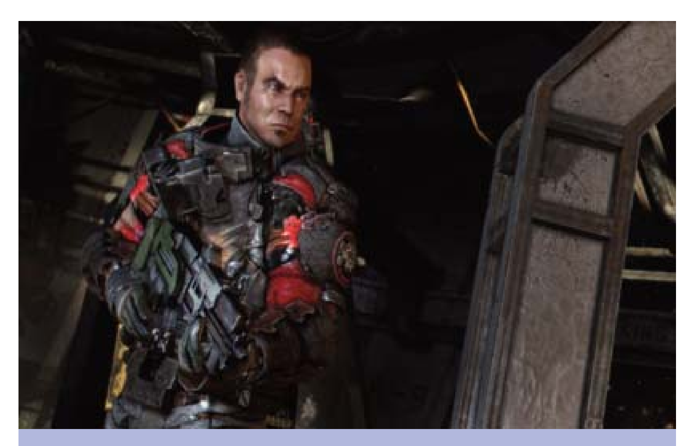
Dead Space 3

Survival horror en compañía

Isaac Clarke regresa a escena con una nueva aventura, un nuevo mundo y, más importante, un compañero. Visceral Games intentará que el terror siga presente pese a que la acción cada vez gana más terreno

Para esta nueva entrega el estudio llevará a Isaac Clarke, ingeniero protagonista, a Tau Volantis, un planeta inhóspito donde espera averiguar más información sobre la Uniología. Pero en esta nueva misión no estará solo, además de los numerosos enemigos, estará acompañado por el soldado John Calver. Empecemos por los peligros a los que se enfrentará.

Por un lado los ya conocidos Necromorfos, unos humanos que han sufrido una espantosa transformación. Estas criaturas presentarán nuevos aspectos y formas cada vez que les desmembremos. Otro tipo de ene-



El soldado John Calver será nuestro compañero. En la campaña individual no interferirá demasiado, pero en en el coop tendrá mayor protagonismo

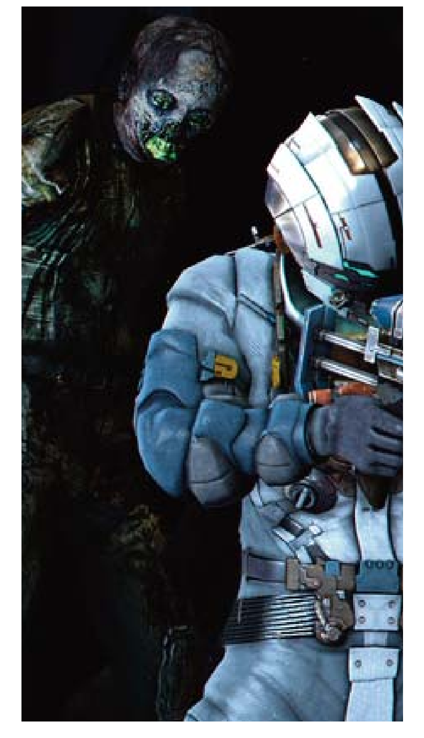
migo serán los Fearer, criaturas de las que solo sabemos que poseen una sensibilidad especial hacía la luz y el sonido. Y por último, un grupo armado de humanos que defiende a capa y espada la Uniología, la peligrosa secta religiosa que Isaac quiere parar.

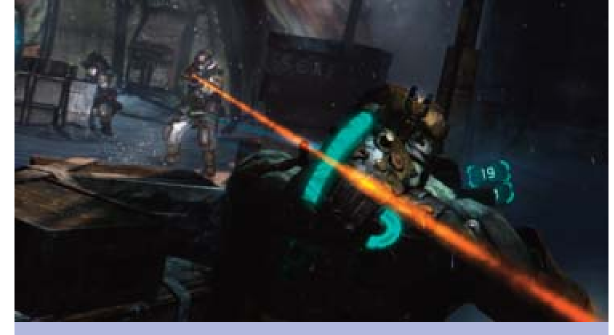
Para enfrentarnos a ellos Visceral Games ha decidido añadir un modo cooperativo para dos jugadores, y ahí es donde entra John Carver. Carver será un personaje más que aparecerá en determinados momentos durante la campaña individual, pero si la jugamos en cooperativo ganará mayor protagonismo con diálogos propios que desarrollarán un poco más la historia de Dead Space 3. Pese a esto, desde Visceral Games aclaran que no será necesario jugar esta modalidad para conocer todos los detalles de la trama. Lo que si puede revelar más detalles de la historia serán los documentos repartidos por el escenario y con los que el estudio espera animar al jugador a explorar el mapa.

La posibilidad de jugar con un amigo será bien recibida cuando aparezca cualquiera de los jefes finales a los que nos enfrentaremos con cierta frecuencia, algunos de ellos de un tamaño considerable.

En esta entrega el componente de acción aumenta gracias a la inclusión de un sistema de coberturas para facilitar los enfrentamientos con los humanos armados. En los tiroteos, que serán una parte fundamental, también se involucrarán los Necromorfos, pero a su manera. Otro detalle que facilitará la experiencia será que solo habrá un tipo de munición y que será compatible con todas las armas.

Parte de la acción se desarrollará en escenarios abiertos, pero eso no quiere decir que esté libre de sustos y tensión. Las ventiscas afectarán a la visibilidad, lo que hará que los Necromorfos que nos encontremos solo sean visibles cuando estén a pocos metros, provocando más de un momento incómodo.





Además de los Necromorfos, Fearers y jefes finales, Isaac tendrá que enfrentarse a humanos que defienden a la Uniología

Valoración:

Visceral Games sigue apostando por incluir más acción en una saga cuya primera entrega se convirtió en un referente de los survival horror de los últimos años. El estudio asegura que el terror seguirá presente pese a todos los añadidos realizados, como el sistema de coberturas, los enemigos humanos y el modo cooperativo. Puede que tengan razón y el terror se mantenga, pero es inevitable pensar que si la saga sigue creciendo el survival horror pasará a un segundo plano.

Con su lanzamiento fijado para el 7 de febrero, Dead Space 3 será el primer gran lanzamiento de EA para el próximo año.

Ismael Ordás Carro

Total War: Rome II

¿Hasta dónde llegarás por Roma?

Después de los éxitos cosechados por la serie Total War, Sega y The Creative Assembly nos traen una segunda entrega de su recreación de las grandes campañas romanas. Más detallado, más oscuro, más realista... y aún mayor

Roma es mucho más que príncipes y palacios. Roma es una idea. Una idea en la que los centuriones y tribunos se cobijaban tras masacrar y expandirse por medio mundo para lograr la Paz Romana.

Es en una de las guerras más famosas de la antigüedad donde el bárbaro cartaginés Aníbal utilizó por primera vez elefantes para aplastar a sus adversarios romanos. Fue en la infecunda llanura de Zama donde Roma derrotó definitivamente a la poderosa Cartago. Y es en este momento en el que la secuela del esperado Total War: Rome II tiene lugar.

Distribuido por SEGA y desarrollado por The Creative Assembly, quienes han pretendido que este juego sea mejor que su predecesor en todos los aspectos casi diez años después. Porque, en estrategia, "mayor" sí suele ser sinónimo de "mejor", ahora podremos manejar a legiones romanas enteras con un simple clic. Deberemos controlar en todo momento el crecimiento del imperio, gestionar los tributos que se destinan al ejército, entablar relaciones diplomáticas para salvar un conflicto o tratar de inventar máquinas de guerra con las que ganarlos. Los juegos de estrategia podrían estar dando el siguiente paso evolutivo.

Total War Rome II es mucho más grande en extensión que la primera entrega, siendo el mapa el mayor jamás creado para un juego de esta índole. Tanto es así, que tendremos incluso que cuidar el ánimo de nuestros legionarios y establecer el modo de batalla de cada una de las compañías.

Si dejamos la vista de pájaro y nos acercamos al campo de batalla, veremos que el motor gráfico se ha visto considerablemente mejorado, mostrando un mayor cuidado en reflejar el cansancio y desaliento de los solda-

dos, con un sistema de animaciones faciales de primer nivel. Además, podremos controlar los ejércitos y ver el desarrollo de la acción en primera persona como si fueramos un legionario más con la innovadora "cámara de unidad", que le da un mayor realismo y proximidad a la batalla.

El modo online será tanto cooperativo como competitivo, y todos los elementos de los escenarios podrán ser destruidos en tiempo real de manera brutal y cruda. Si a todo esto le sumamos la posibilidad de jugar con todas las culturas que, en aquella época, existían de manera coetánea, como egipcios y celtas, parece que Total War Rome II nos garantiza una rejugabilidad bastante alta.

Desde The Creative Assembly apuestan por una visión "más cruda y oscura" de las batallas



Entre las novedades de esta entrega podremos encontrar mejores animaciones faciales y reacciones más realistas de las tropas ante las bajas

Valoración:

Un título que mezcla acción, drama, política, y economía no se ve así como así. Sus creadores anuncian que los mapas de Total War Shogun empequeñecen al lado de los de Rome II. Además, al tratarse de una civilización que nos resulta mucho más cercana culturalmente, los romanos parecen la elección adecuada para toda la parte de gestión económica y política.

Confiemos en que este sea otro excelente capítulo en una franquicia que, salvo contadísimas excepciones, siempre ha mantenido un altísimo nivel y que puede presumir de rezumar calidad en cada una de sus entregas.

No logrado el objetivo de salir en octubre del 2012, ya se ha confirmado que llegará en 2013.

rodrigo oliveros



Lost Planet 3

Solo ante el peligro

Tras dos entregas con gran diversidad de opiniones, Spark Unlimited y Capcom pretenden dar un golpe sobre la mesa y convencer al fin a casi todo el público de las bondades de su saga, con este nuevo título. ¿Lo conseguirán?



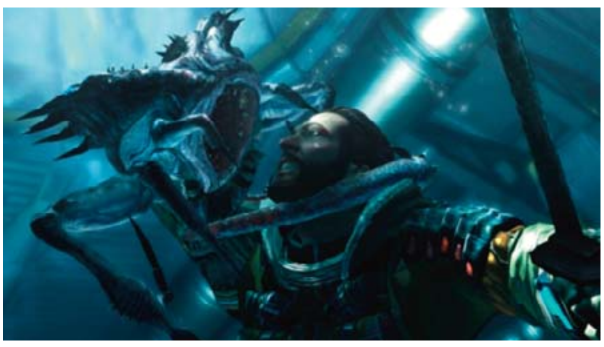
Lost Planet 2 fue una propuesta muy directa basada casi exclusivamente en el multijugador. Esto suscitó reacciones dispares en la prensa y los usuarios. En esta nueva entrega la apuesta es algo distinta. Se ha tratado de dar al título un argumento de cierta enjundia además de un mayor protagonismo del modo campaña para un jugador. Aún con todo, tampoco hay que esperar una profundidad y trama de primer nivel. De todas formas, tampoco es ese el objetivo. La acción directa en tercera persona y la espectacularidad de los enemigos y entornos serán algunos de los puntos fuertes del título.

En el juego encarnaremos a Jim Peyton. Con él deberemos sobrevivir en las gélidas y hostiles tierras de un lejano planeta.

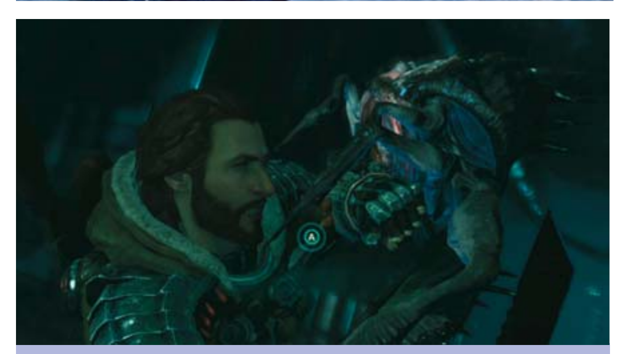
Estaremos solos ante el continuo peligro de los Akrid, unos seres no demasiado amistosos. Peyton es un pobre hombre de la Tierra sin demasiado dinero que necesita conseguirlo desesperadamente para mantener a su mujer y su hija. Eso le lleva a aceptar un trabajo no muy halagüeño: explorar un planeta en busca de una nueva fuente de energía.

La soledad de Peyton en ese mundo frío y gris se remarcará a









La brutalidad en las muertes de los Akrids, sobre todo desde dentro de la Utility Rig, recuerdan a sagas como Gears of War

menudo, con lacrimógenas grabaciones de esposa e hija incluidas.

En relación con las dos entregas anteriores, Lost Planet 3 es una precuela, que sitúa la acción antes que ambas.

A nivel jugable, lo que haremos la mayor parte del tiempo será destruir a los Akrids ya sea a tiro limpio o con la ayuda de la máquina en la que nos desplazaremos, la Utility Rig. No obstante, se ha incluido un mundo más amplio para explorar, restando de esta forma algo de linealidad al juego.

Se puede apreciar la cruenta espectacularidad del título en los desmembramientos y los destellos de sangre naranja en el cristal del vehículo.

Por lo visto en los *trailers*, el aspecto gráfico parece cumplir holgadamente con las expectativas. Está por ver si cumple en el resto de facetas y mejora la experiencia de los dos títulos anteriores.

Valoración:

Un juego, aparentemente, para no pensar demasiado. La acción rápida y espectacular será un pilar del mismo a pesar del mayor protagonismo de la trama y del modo campaña. De todo tiene que haber en el catálogo de juegos y matar a aliens al volver a casa es una manera como otra cualquiera de desestresarse

Podemos pensar que juegos de estas características hay muchos en el catálogo de PC/PS360. Está por ver si han conseguido darle la personalidad para que destaque sobre el resto y logre al fin convencer a la prensa y a los jugadores. En el primer trimestre del 2013 veremos si las promesas se cumplen.

octavio morante



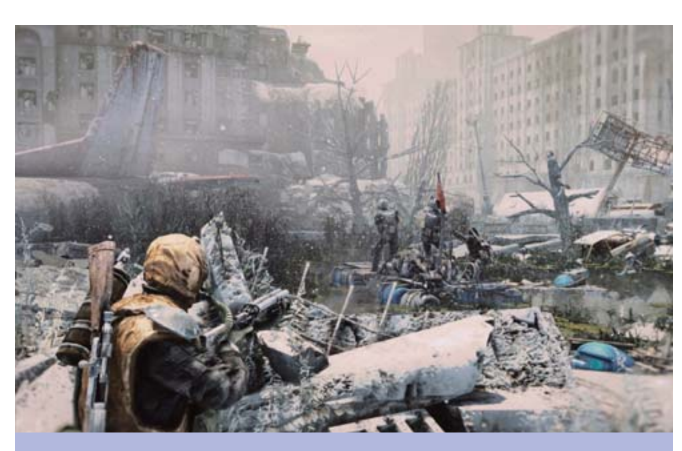
Metro: Last Light

Más y mejor

4A Games y THQ presentan la continuación de su exitoso juego Metro 2033 con la intención de pulir los fallos de éste y conseguir lanzar un título aún más redondo si cabe. En apenas tres meses estará en nuestras consolas

Si hay un género que ha destacado en número sobre el resto en esta generación ese es el de los shooters. Cada año nos llegan oleadas de esta clase de juegos. Muchos sin ninguna personalidad y totalmente prescindibles y unos pocos que logran destacar sobre el resto. Para muchos, Metro 2033 es de estos últimos. Basado en la novela de Dmitry Glukhovsky, ese juego derrochaba personalidad por los cuatro costados. Cosechó muy buenas críticas pero un contenido no muy abundante y algunos problemas técnicos y de IA le alejaron de la excelencia.

4A Games y THQ, conscien-



Aunque la apuesta principal sigue siendo el modo de un jugador, esta vez se han decidido por añadir un modo online con un contenido aún desconocido

tes del potencial de la franquicia, han decidido echar toda la carne en el asador manteniendo todo lo que hizo bueno a Metro 2033 pero puliéndolo y aumentando su contenido. Lo que se dice un "más y mejor".

En esta ocasión los desarrolladores han decidido desligarse de los libros y desarrollar la trama por su lado.

Se centrarán en el personaje de Artyom y pasaremos más tiempo en la superficie de la ciudad de Moscú. Porque, como recordareis, Metro 2033 nos narró un mundo distópico, situado después de una guerra atómica. Aunque no han decidido continuar con la novela Metro 2034, el argumento lógicamente seguirá desde ese punto.

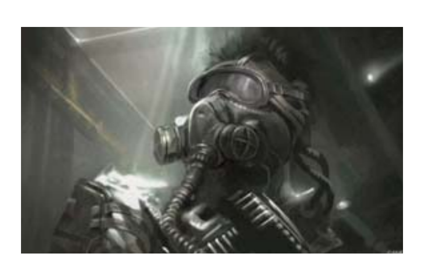
Aunque Metro Last Light es un FPS, no llegaremos a ninguna parte disparando sin ton ni son. Tendremos que hacer una buena gestión de la munición si queremos seguir vivos. En este sentido, el juego nos mantendrá en continua tensión como en los mejores Survival Horror. El agobio será una sensación constante, con una luz muy limitada en ocasiones reduciéndose nuestra visibilidad al alcance de la linterna. Explorar los entornos no será una cuestión opcional, pues necesitaremos todas las provisiones que podamos obtener. También podremos intercambiar objetos con otros supervivientes.

Al contrario que su antecesor, este título incluirá un modo multijugador. A priori puede parecer algo metido con calzador, pues no se presta demasiado a ello, aunque puede alargar la vida de un tipo de juego bastante efímero de por sí.

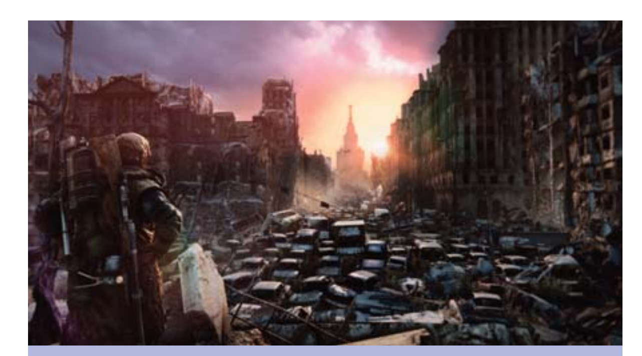
Por otro lado, la recreación de ese decadente Moscú devastado por la guerra tiene una pinta excelente.

Se pueden apreciar bastantes mejoras en el motor gráfico del anterior Metro con unos efectos climatológicos y de iluminación muy vistosos.

Ya no queda mucho para saber si el título conseguirá cumplir con sus exigentes objetivos y expectativas.







El motor gráfico ha sido bastante mejorado con unos efectos climatológicos y luces de mucha calidad. No le faltará detalle a Moscú

Valoración:

En un panorama repleto de shooters clónicos da gusto ver que, a veces, también caben otro tipo de apuestas en el género.

En este sentido, Metro Last Light puede ser una muy buena propuesta. Con un argumento y ambientación repletos de personalidad se convierte posiblemente en uno de los juegos más prometedores para 2013 en su género mejorando a su antecesor y dejando el listón técnico y artístico muy alto.

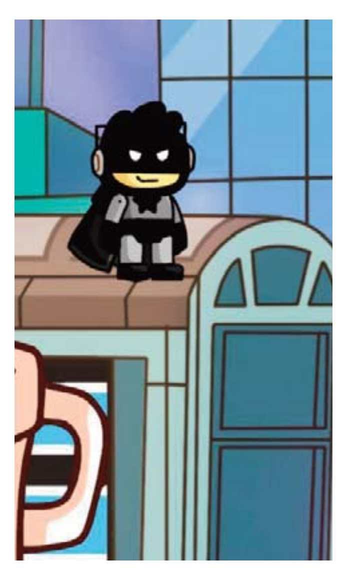
El próximo marzo podremos ver en qué se queda esta interesante propuesta. Tened lista la Xbox 360, PS3, o PC y preparaos para un viaje por el metro y las calles de Moscú que será muy difícil de olvidar.

octavio morante

Scribblenauts Unlimited

Cuando el diccionario es la mejor arma

Maxwell y su lápiz mágico regresan en una nueva entrega de Scribblenauts, la primera que se publicará también en una consola de sobremesa, en este caso Wii U. Más puzzles que resolver con ingenio y vocabulario



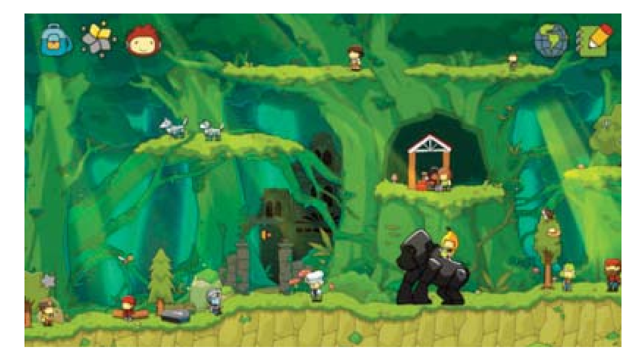
Lo conocíamos ya de sus anteriores entregas para Nintendo DS, pero en caso de que alguien todavía no sepa quién es Maxwell, os diremos que es el héroe con mayor verborrea que existe en el mundo de los videojuegos. Un extenso vocabulario que en la serie Scribblenauts es nuestra mejor arma, y en Scribblenauts Unlimited no se dará la excepción.

Armados de nuevo con el lápiz mágico, es hora de volver a superar los diferentes niveles compuestos a modo de puzzle convirtiendo en realidad las palabras que escribamos y obteniendo con ello los medios para alcanzar los objetivos que nos permitan pasar de nivel.

Scribblenauts Unlimited viene más a la grande. No solo en su mundo, que ahora será mayor y con mucha más variedad de personajes, sino que también se ampliará nuestra habilidad para crear objetos de la nada. Y es que esta vez no solo podremos materializar en el juego cualquier objeto o ser que nos ronde la cabeza, sino que podremos darle unas capacidades u otras si le añadimos el adjetivo pertinente. O podemos incluso combinar varios nombres entre sí. ¿Alguien se apunta a ver un tiranosaurio sobre pati-









Podremos dar forma y habilidades a nuestras invocaciones mediante el uso de palabras combinadas

nes?

Scribblenauts Unlimited significará el paso de la saga de los sistemas portátiles a los de sobremesa con su publicación en Wii U, donde las posibilidades táctiles del GamePad estarán a nuestra disposición. Su pantalla adicional, además, nos permitirá el uso de nuevas funciones en pos de nuestra búsqueda por reunir las necesarias estrellas para avanzar en el juego.

Otra de las novedades que se incorporarán en esta nueva entrega será un modo multijugador cooperativo, también para la consola de sobremesa de Nintendo, en el que hasta cuatro jugadores podrán colaborar entre sí para superar los diferentes puzles. Y el añadido de nuevos aspectos basados en los personajes de DC Cómic o de las licencias de Super Mario Bros. o Zelda aumentan la simpatía de este título. Y encima enriquece nuestro léxico.

Valoración:

El concepto de Scribblenauts ya fue algo sorprendente y fresco en su día, y en esta nueva entrega Warner Bros. Interactive pretende darle una nueva dimensión incrementando sus posibilidades y extensión.

Todo ello, claro está, sin renunciar a la diversión, y para eso las nuevas creaciones que podremos hacer realidad a nuestro antojo nos darán una mayor libertad a la hora de soltarnos el pelo y dar rienda suelta a nuestra creatividad.

Una opción que puede ser muy interesante dentro del catálogo de Nintendo 3DS y de Wii U. Lo comprobaremos en breve tras su lanzamiento.

juan e. fernández

God of War: Ascension

Los orígenes del Fantasma de Esparta

Los dioses y monstruos de la mitología griega vuelven a la carga en una nueva entrega de God of War en la que exploraremos el pasado de Kratos y contaremos, por primera vez en la serie, con modos multijugador

Rajar en canal a los dioses del Olimpo y a las criaturas de la mitología griega es algo de lo que uno, por ahora, no se cansa. Por ello, Sony nos devuelve la licencia God of War, con nuestro espartano favorito al frente, para precisamente profundizar en mayor medida en los orígenes de su personaje principal.

Kratos, azote de dioses, hombres y demonios, regresará a nuestras PS3 para mostrarnos más detalles acerca de su pasado y cómo llegó a ser el dios de la guerra que hoy conocemos. Una historia que servirá como precuela a la trilogía de juegos que hemos podido disfru-



En los modos de juego multijugador podremos crear nuestro propio guerrero con armas, habilidades y armaduras personalizadas

tar hasta ahora, pero que no será su único aliciente. God of War, la saga en sí, da la bienvenida a un nuevo invitado como es el componente multijugador.

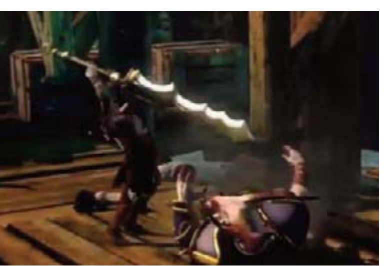
Por primera vez en la saga, Sony incluye la posibilidad de jugar online contra otros usuarios en nuevos modos de juego hacia los que God of War: Ascension estará muy enfocado. Para ello, crearemos nuestro personaje, un guerrero devoto de los dioses cuya pleitesía hacia unos u otros le será recompensada con diversos favores.

De esta manera es como daremos forma a nuestro avatar en esta historia. Dependiendo de hacia qué dios nos sintamos más inclinado, nuestro personaje será capaz de manejar unas armas y habilidades en concreto que podrá usar en diversas arenas de combate contra sus enemigos. No solo eso sino que también le ayudarán a cumplir los diversos objetivos que tendremos que lograr en los diferentes escenarios.

Esta nueva dosis de personalización en la serie se remata con el equipo que llevemos encima. Tres piezas de armadura diferenciadas entre el caso, la mitad superior y la mitad inferior, también determinarán la capacidad de resistencia de nuestro guerrero, así como su velocidad, puesto que el peso influirá en sus movimientos.

En God of War: Ascension no faltarán los combos y movimientos de ataque marca de la casa y que han dejado su huello a lo largo de los tres títulos anteriores. Ya sea en las arenas multijugador o en las misiones del modo historia, tendremos que usar nuestra capacidad de estrategia en plena lucha para intentar dar con los ataques, agarres, esquives y bloqueos más efectivos. Y de fondo, una banda sonora con la épica y contundencia a las que Sony nos tiene acostumbrados en esta serie. Todos los ingredientes para que la furia y el poder del dios de la guerra vuelvan a correr por nuestras venas.







Conoceremos los orígenes y motivaciones que llevaron a Kratos a desafiar a los dioses y a inflingirles una salvaje derrota

Valoración:

God of War: Ascension vuelve con la intención de abrir sus fronteras y dar acogida al hoy casi imprescindible modo multijugador, una variante que el público demanda y que si bien puede aportar mayor profundidad, en unos juegos tan fuertemente basados en el argumento como son los God of War provoca algunas inquietudes acerca de si no se descuidará un aspecto en favor de otro.

Sin embargo, la intención de Sony de mantener el espíritu del juego combinado con una mayor personalización es una idea que se antoja bastante atractiva a priori. Hay que ser especial para estar a la altura de los dioses, pero si alguien puede, ese es Kratos.

juan e. fernández



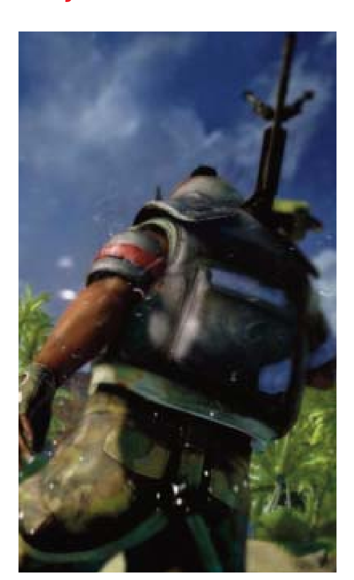


desarrolla: ubisoft · **distribuye:** ubisoft · **género:** shooter sandbox · **texto/voces:** cast · **pvp: 69,95€** · **edad:** +18

Far Cry 3

Un viaje al *psico* Trópico

Ubisoft se ha sacado de la manga uno de los juegos del año. Brillante en el desarrollo de su trama, vivimos a través de Jason Brodi una de las historias más crudas y violentas de los últimos años



FarCry 2 supuso una experiencia agridulce para gran parte de los jugadores que se armaron de paciencia para afrontar aquel reto. No era un juego mal planteado. Simplemente era un juego muy mal ejecutado que acabó por enturbiar una experiencia que nunca llegó a mostrar al jugador todo el potencial que en él se encerraba. Un cúmulo de despropósitos que lo condenaron y que consiguió estigmatizar una saga que había brillado con luz propia en su primera entrega.

Desde entonces han pasado 4 años. Y apenas unos pocos meses después de este gatillazo comenzamos a tener noticias del desarrollo de una tercera parte, con la eterna promesa de haber aprendido la lección siempre presente en cada comunicado, cada tráiler y cada captura filtrada. Ubisoft se propuso congraciar a todos aquellos insatisfechos prometiendo una

Es lógico pensar que en un burdel de mala muerte pérdido de la civilación no vamos a oir una conversación sobre Platón. Los diálogos son sublimes



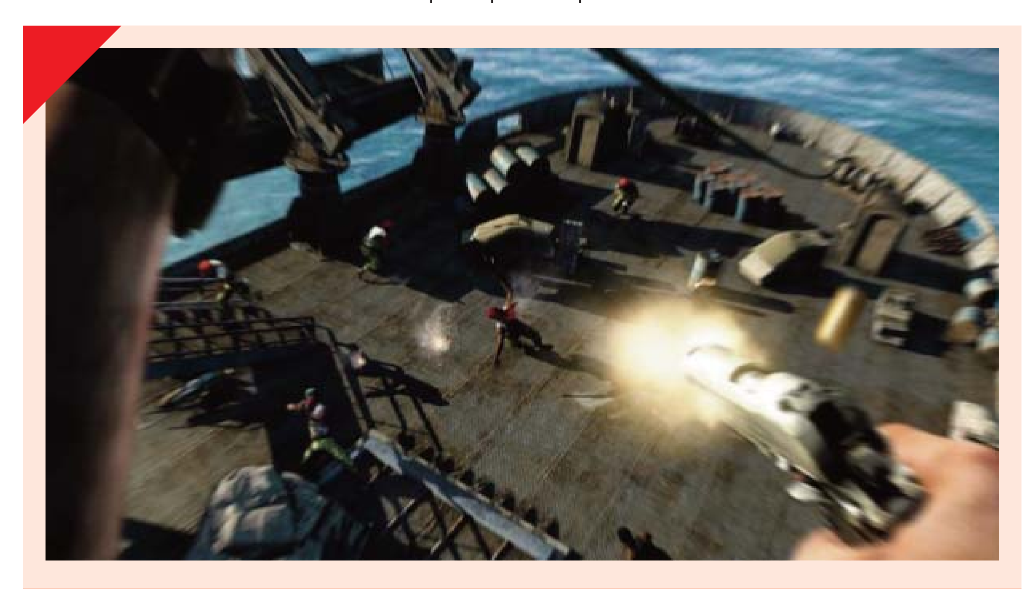


aventura donde la supervivencia, el despliegue técnico y los entornos salvajes paradisiacos iban a ser los pilares fundamentales de este nuevo intento. En definitiva, volver a la esencia que forjó Crytek cuando alumbró el primer FarCry.

Un desarrollo tal vez desmesurado en tiempo según los estándares actuales de creación. Y un lapso que ha exigido dar el máximo a Ubisoft Montreal, desde hace ya bastante tiempo, el principal estudio de desarrollo de la compañía francesa y responsables directos de Assassin's Creed. Y en todo este tiempo la duda siempre ha estado cerniéndose sobre lo que sería realmente capaz de ofrecer esta tercera entrega. ¿Realmente el cambio habrá traído todo lo prometido?

La respuesta llegó con el lanzamiento. Y lo hizo en forma de bofetada directa hacia todos aquellos que nos mostrábamos escépticos con lo que nos íbamos a encontrar. Resumido en pocas palabras, FarCry 3 es el lanzamiento más importante que la compañía francesa ha llevado a cabo este año. Un auténtico pelotazo y que solo la mala fama que le precede puede evitar que muchos jugadores lo disfruten. Si somos capaces de perdonar el pasado, estamos ante uno de los juegos del año por derecho propio.

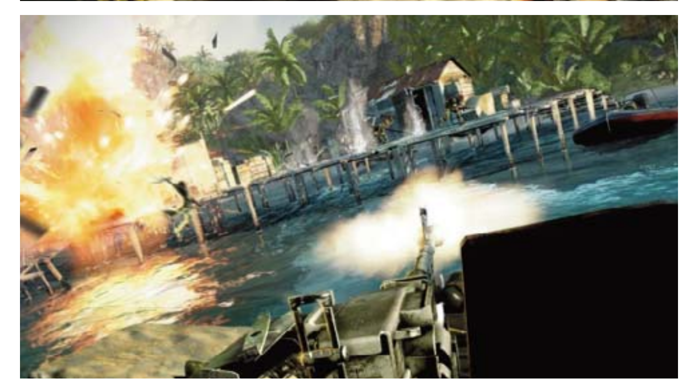
El envite lanzado por Ubisoft toma trazos de órdago. Una revelación que toma cuerpo y forma nada más ponernos a los controles de un viaje que va a ser difícil de olvidar. No solo para nuestro protagonista, sino también para nosotros. Unas vacaciones entre amigos en un enclave virginal son las primeras referencias que la obra nos muestra justo antes de ver como todo nuestro mundo se desmo-



FarCry 3 es capaz de ofrecer momentos épicos con acción desenfrenada sin caer en una ensalada de tiros. Aunque no lo parezca, tener un plan es vital para el éxito









rona en un abrir y cerrar de ojos. Secuestrados y presos de una banda que vive un conflicto abierto contra la población indígena y que tiene en las drogas y el tráfico de esclavos el motivo de tal disputa. No hace falta imaginar cual va a ser nuestro destino mientras buscamos una salida desesperada de esta prisión de madera.

Pero si nosotros somos Jason Brodi y somos los que vamos a protagonizar esta aventura es lógico que el tiempo que vamos a pasar encarcelados va a ser el justo y necesario para conocer a uno de los principales personajes del guión: Vaas. Un esquizofrénico personaje, violento y traumado que no duda ni un momento en apretar el gatillo tenga o no motivos para hacerlo. Hechas las presentaciones el tutorial coincide con nuestra escapada dándonos las primeras indicaciones que tenemos que tener en cuenta a la hora de movernos por este selvático entorno.

A partir de este mismo momento comienza nuestra odisea. Primero motivados por rescatar a nuestros amigos, y más tarde siguiendo nuestro propio instinto. Y todo ello basado en el que es sin lugar a dudas su punto más brillante: su guión. FarCry 3 no es un prodigio de originalidad. De hecho son más que evidentes las referencias a grandes iconos del género que han compartido entorno, como Lost, el primer FarCry, Crysis, o si apuramos un poco, Dead Island. Sin embargo sí que los deja atrás en la forma de presentar su historia y desarrollarla. Estamos ante un producto que tiene ganado a pulso el +18 de su portada. Y no por recurrir a la casquería barata. Es una

historia muy cruda, descarnada y contada sin ningún tapujo por sus protagonistas: la peor escoria que te puedas encontrar en este mundo y que solo busca satisfacer sus instintos más bajos y sádicos. Aquí las prostitutas son tales y los traficantes no hablan como si tuvieran un master colgado de su habitación. Los diálogos, tanto con en las escenas argumentales como los NPC's son tal y como deben de ser en la realidad. Un trabajo brillante gracias sobre todo a su excelente trabajo de localización. Hay doblajes que se limitan a "doblar" al original. Aquí esa labor no se ha limitado a tirar por esa vía. Hay localismos, dobles sentidos y naturalización del contexto. Sin ese trabajo es muy posible que FarCry 3 no hubiese brillado tanto.



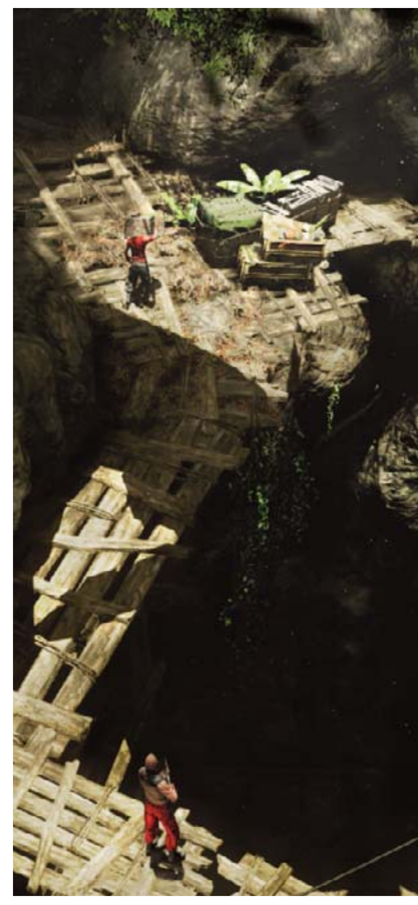
Y para rematarlo el juego se muestra como una auténtica bestia. La jungla tropical está perfectamente recreada, y a pesar de que la generación actual de consolas da evidentes muestras de estar ya al límite de su capacidad, el engine es capaz de mostrar unos modelados soberbios y unos entornos sobrecogedores. Y siempre en una tasa más que aceptable de juego de entre 25 y 30fps. Eso sí, no se ha podido erradicar del todo el poping ni el tearing, aunque este último, al menos en la versión para 360 no es tan sangrante como hemos llegado a leer en diversos sitios. Está, pero no es mucho mayor que la inmensa mayoría de juegos que lo tienen. Y desde luego no lo hace injugable. No tan bien parada queda la IA, que bien es cierto que sin presentar errores de bulto, sí que podría haber quedado mejor resuelta. Sobre todo con la extraña ceguera que padecen los enemigos cuando estamos a un palmo de ellos listos para eliminarlos.

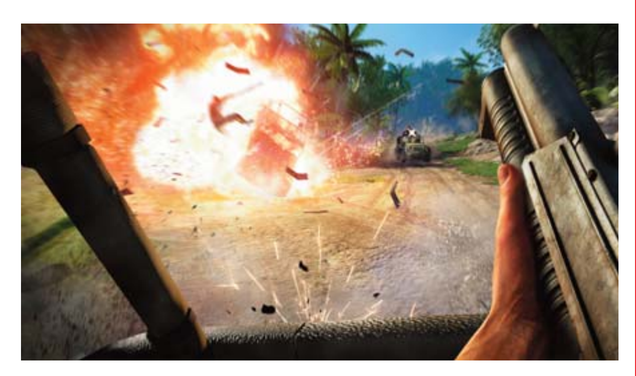
Adentrándonos ya en su mecánica, el juego se presenta como un shooter sandbox con ciertos toques de RPG muy básicos. Aunque el componente de caja de arena está presente en el sentido que podemos abandonar la trama principal para enfrascarnos en cualquier tarea secundaria que se nos ofrezca u ocurra, todo en el juego está muy dirigido. Bien por el desarrollo completamente lineal de la trama, bien por la curva de dificultad que nos impedirá avan-

zar más de la cuenta si no cumplimos las premisas previas.
Sea como fuere el juego siempre da la libertad justa al jugador y además le confiere cierto grado de supervivencia. En estas islas dejadas de la mano de Dios los clanes enfrentados no son ni el único ni el mayor de nuestros problemas. La fauna autóctona nos va a dar más de un dolor de cabeza por su virulencia y por atacar siempre en el momento menos adecuado. Para fomentar esa autosuficiencia el juego "nos obliga" a cazar animales. De esta forma conseguimos mejorar nuestro equipo permitiéndonos fabricar valiosos enseres que siempre siguen un desarrollo nivelar para ir obteniendo mayor capacidad. El lunar llega cuando el cazar ya no es necesario y el componente de supervivencia se reduce a una voluntaria recolección de plantas con el que fabricaremos diferentes jeringuillas que nos curarán o potenciarán alguno de nuestros sentidos durante un tiempo limitado.

Y es que en FarCry 3 el componente de las drogas está muy enquistado. Si bien no tenemos ningún reparo en automedicarnos, resulta curioso, sobre todo en las primeras misiones, como muchas veces somos presas de la paranoia producida por los diferentes estupefacientes que nos aplican bien de forma voluntaria o forzosa. Durante la primera parte del juego se abusa demasiado de este efecto en pos de lograr que nuestro personaje comulgue con la isla y sea parte de ella.

Pero como todo sandbox que se precie, al margen de la trama principal debe ser capaz de ofrecer algo más al jugador. Las ya imprescindibles misiones secundarias y encargos. En FarCry 3 sí que vamos a encontrar una gran cantidad de cosas que hacer, pero lamentablemente lejos de la historia, no brillan por su variedad. Inspirándose claramente en Assassin's Cred, la tarea básica pasa por subir a las distintas torres de radio con las que descu-





briremos partes del mapa. Liberando las bases enemigas conseguiremos habilitar puntos de desplazamiento rápido. Y por último, con los encargos de caza especiales, conseguiremos el último objeto con el que evolucionar nuestro equipamiento hasta su nivel máximo. Al margen de ellos encontraremos tramos cronometrados a bordo de un vehículo, objetivos a asesinar con nuestro cuchillo, carreras, partidas de póquer, enclaves en los que probar nuestra puntería o pequeños minijuegos de puntuación en el que debemos acabar con el máximo número de enemigos. Lamentablemente estos últimos no reportan beneficio alguno a nuestro personaje. Para acabar con el repaso a qué podemos hacer en esta isla nos quedan los coleccionables y los pequeños encargos de los lugareños. Una pena que estos últimos estén tan lejos de los planteados en la excelente historia y que se limiten casi siempre a ir a determinado sitio y hablar con el objetivo o eliminarlo.

En total el completar el 100% de la aventura y recolección de objetos nos ha llevado más de 30 horas. Una duración bastante considerable y muy por encima de la media actual. Además, si nos hemos quedado con ganas de más, hay un modo cooperativo para hasta 4 jugadores en los que a través de un desarrollo capitular iremos desentrañando una pequeña trama de cuatro amigos perdidos. Como añadido es digno de agradecer, aunque el resultado final no alcanza la brillantez del juego para un jugador en ningún aspecto.



Conclusiones:

Tan solo por la historia y por la forma de contarla, FarCry 3 ya se merece una oportunidad. Y si encima viene acompañado de un apartado técnico muy por encima de la media, el juego se presenta como uno de los mejores del año en su género.

Alternativas:

Por ambientación y cierto paralelismo en el desarrollo, su rival directo debe ser Dead Island si pensamos en él para un jugador.

Positivo:

- La historia y la forma de contarla
- El entorno y como está recreado

Negativo:

- Secundarias no tan gratificantes
- Tearing y poping

gonzalo mauleón

gráficos	90
sonido	95
jugabilidad	90
duración	90
total	92

Una segunda opinión:

Si hay que buscar una palabra para definirlo, esa es sorpresa. Y para regocijo de todos, es para bien. No teníamos muchas esperanzas dado el fiasco de la anterior entrega, pero FarCry 3 resulta brillante a todos los niveles. Su compra es sinónimo de acierto.

Jorge Serrano



desarrolla: io interactive · **distribuidor:** koch · **género:** aventura · **texto/voces:** cast. · **pvp:** 59,95 € · **edad:** +18

Hitman: Absolution

Un asesino de etiqueta

Se ha hecho mucho de rogar, pero por fín tenemos ante nosotros una nueva entraga de nuestro querido y lampiño Agente 47. Con una nueva dinámica jugable que le dan un soplo de aire fresco a la franquicia.

La espera ha sido larga, todo un lustro, este es el tiempo que ha tardado IO Interactive en volver a ponernos en la piel del Agente 47.

Después de coquetear en otros géneros con títulos como Kane & Lynch y Mini Ninjas, el estudio danés se ha vuelto a centrar en lo que mejor sabe hacer: El arte de asesinar de forma elegante y con la precisión de un reloj suizo. Además de darle un pequeño, pero necesario, lavado de cara que hacen que la franquicia se reinvente y le dé una nueva experiencia jugable que se antojaba necesaria.

¿Estamos ante el mejor juego de la saga? Esperemos sacaros de dudas en este análisis.

Para comenzar hablaremos de la historia, si señores, en esta ocasión se ha dotado a todo el juego de una trama mucho más arraigada y personal que comienza, como no podría ser de otra manera, con un asesinato. Pero no uno cualquiera, sino que el de el enlace de nuestro alopécico asesino en la Agencia, Diana, por ser acusada de traición.

Este hecho, da lugar a otro, en el que comprobaremos que nuestro protagonista tiene su pequeño "corazoncito" ya que, antes de morir, Diana le pide que proteja a una joven que responde al nombre de Victoria, razón por la cual Diana se ve obligada a dar la espalda a la Agencia. ¿Qué tiene esta chica de especial? Y lo más importante, ¿por qué tiene que prote-

Gracias a la velocidad del juego se nos brinda una jugabilidad que gustará a todos los públicos, gracias a su facilidad y a la vez, complejidad





gerla de la propia Agencia?

Estas y otras cuestiones son las que tendrá que resolver nuestro desconcertado Agente 47, eso sí, de la única manera que conoce: mediante el asesinato. Todo ello con el peor enemigo que haya podido tener jamás esta máquina perfecta de matar, la propia Agencia. Algo que promete que todo este embrollo, del que no hablaremos más, no suponga un camino de rosas.

Esta historia la tendremos divida en 20 capítulos, que nos aportará unas 15-20 horas de juego dependiendo de nuestra habilidad, la cual estará estrechamente relacionada con nuestra capacidad de estudio de los escenarios y crear una estrategia favorable ya que, las posibilidades, jugables son realmente variadas. Y es que este apartado es una de las señas de identidad de este juego.

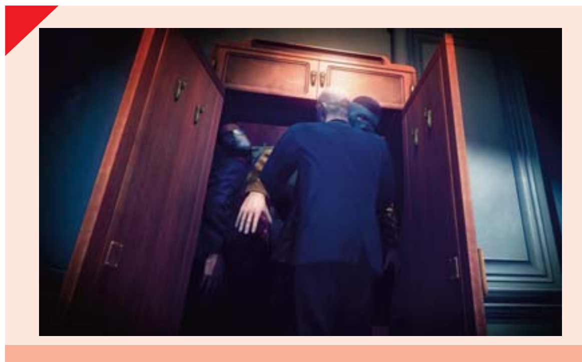
En el seguiremos teniendo la esencia que ha perdurado desde que apareciera el primer título, y es que tomarse su tiempo para pensar las acciones a realizar y formar un sólido plan es una de las cosas básicas que necesitamos para salir airosos en cada una de las misiones. Algo que seguro que todos los fans, agradecerán. Pero también se ha puesto a nuestra disposición una válvula de escape para aquellos que no tengan suerte en la infiltración y asesinato silencioso ya que, si nos descubrieran, podemos liarnos a tiros y eliminar a nuestros enemigos de una manera más directa para intentar no perecer en el intento, algo totalmente impensable en entregas anteriores aunque, eso sí, no nos será tan fácil como nos esperamos, siendo siempre la mejor opción, la primera.

Y es que, tal y como nos tenían acostumbrados, Hitman: Absolution vuelve a demostrar que el macabro acto de matar puede ser todo un arte si deseamos realizarlo de una forma limpia, sin daños colaterales y pasando totalmente desapercibidos. Todos y cada uno de los niveles nos ofrecen un montón de posibilidades a la hora de acabar con nuestras victimas. No hay problema si quieres en-

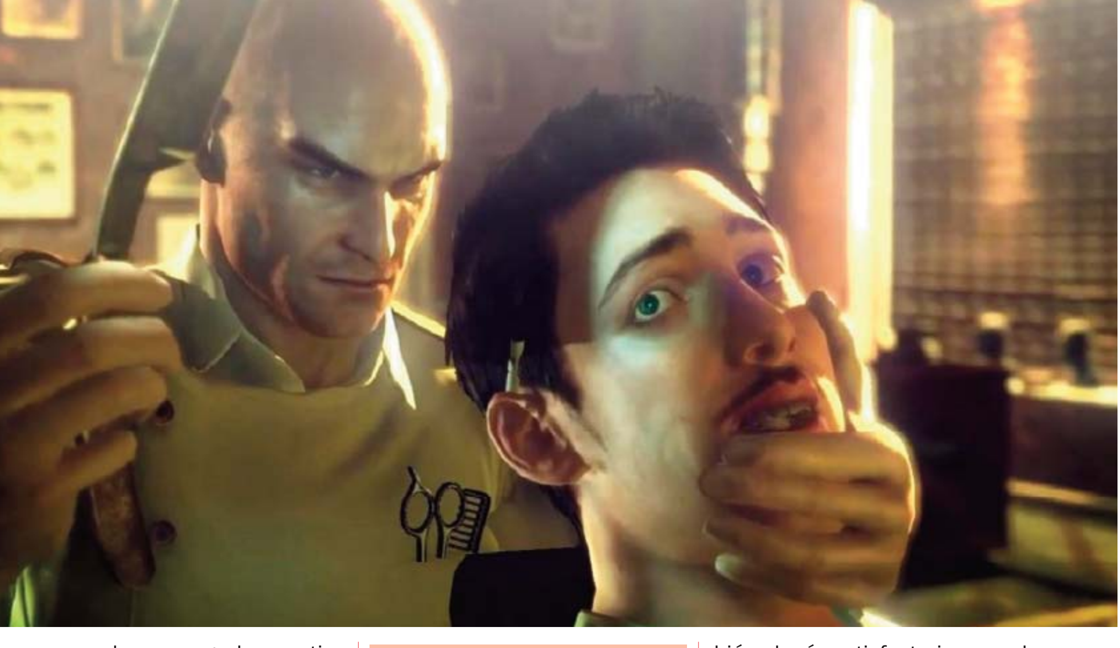
Un mundo muy vivo

Uno de los aspectos más sorprendentes es el buen trabajo realizado a la hora de preparar el nuevo motor gráfico, Glacier 2.

Gracias a ello podemos ver en escena centenares de personajes interactuando de manera independiente, realizando sus acciones diarias añadiendo una gran sensación de que todo esté “más humanizado”. Si nos detenemos y prestamos atención a los mismos, podremos escuchar conversaciones entre ellos y, lo mejor de todo, algunos nos darán pistas sobre nuestros objetivos. Este juego está muy vivo.



En Hitman Absolutin el no ser detectado resulta crucial. Y como no podía ser de otra forma, eliminar cualquier rastro



venenarlo, o pegarle un tiro desde lejos con un rifle francotirador. Quizá prefieras que su muerte parezca un accidente o disfrazarte para ganarte la confianza de tu víctima y asestarle un golpe mortal, el juego te invita a ser creativo cuando debes matar, abriéndote un montón de posibilidades, haciéndolo muy, muy rejugable. Gracias a este estilo tendremos la sensación de que realmente dominamos los acontecimientos y, sobre todo, que con dedicación y esmero podemos convertirnos en unos verdaderos profesionales, con la consecuente satisfacción del trabajo bien hecho. Así pues, el juego está diseñado para incentivar la discreción, pero, sobre todo, está diseñado para que podamos hacer la misión de formas muy variadas.

Darles tantas opciones a los jugadores no suele ser la tónica general en los juegos actuales, es más fácil hacer una sola vía que varias. IO Interactive ha tomado el camino difícil pero también el más satisfactorio para el jugador.

De esta manera, observar lo que nos rodea, cada elemento del escenario, las personas que andan por él, los objetos que nos pueden ser útiles, será primordial, y para facilitar esto tenemos el Modo instinto. Una visión especial que se activa pulsando un botón y que nos permite ver de manera clara el camino que va a seguir un enemigo, vías de escape, atajos y armas entre otras cosas. Algo similar a la vista del águila de la saga Assassin's Creed pero que facilita todavía más las cosas, dando muchas pistas sobre con qué elementos del escenario podemos interactuar y qué es lo siguiente que podemos hacer. Pero que los más jugones no se alarmen, ya que este modo queda en el olvido en los modos de dificultad para los más avanzados o expertos. Estos modos son cinco: Fácil, Normal, Difícil, Experto y Purista.

Todo ello aderezado con el nuevo motor Glacier 2, que

Los Contratos alargan la vida del juego

El modo online está de moda en esta generación y Hitman: Absolution tiene uno que nos ha llamado bastante la atención por el reto que conlleva.

Ya que, en este modo, son los usuarios los que crean los distintos "encargos" a realizar. Siempre usando los escenarios del modo campaña, y pudiendo seleccionar hasta tres objetivos a eliminar, de una manera determinada y con la condición que queramos para poner a prueba la destreza de los demás jugadores. Pero no será tan fácil ya que, el que proponga ese encargo, deberá haberlo realizado con éxito anteriormente por lo que, si queremos ponerlo difícil, tendremos que dar el máximo.



hace que este Hitman sea uno de los juegos más cuidados y visualmente impactantes de esta generación.

Los personajes muestran un modelado de muy alta calidad, no contentos con esto, el motor no se arruga a la hora de mostrarnos una gran cantidad de NPCs en pantalla, todos ellos con su propio estilo y muy variados. Pero lo más sorprendente era la gran cantidad de animaciones y gestos que llevan a cabo sobre la marcha, por no hablar de nuestro protagonista, cuyo modelado era absolutamente real, algo que se pone de manifiesto especialmente durante las cinemáticas y los planos cortos, dejando entrever un trabajo de texturización facial deslumbrante. Y no sólo eso, ya que las animaciones son realmente variadas y están muy bien hilvanadas.

En cuanto a los escenarios, se muestran muy sólidos y bien detallados, aunque algo más pequeños que en anteriores entregas. Mención especial para el notable tratamiento de la luz, uso de partículas y una más que loable profundidad de campo que hace todo un deleite para nuestro sentido de la vista.

Un trabajo muy bien realizado, pero que tiene algunos fallos menores, como algunas texturas que no casan con el resto, omisión de alguna animación y pequeños fallos en la IA, que aunque no merman para nada la experiencia del juego, de haber sido corregidos, estaríamos ante un título redondo.

Para finalizar, hay que decir que el juego tiene una banda sonora soberbia y un excelente doblaje.



Conclusiones:

Sin duda estamos ante la mejor entrega de esta exitosa saga. Con toda la esencia de la misma y un brutal apartado gráfico. Que nos proporciona un excelente experiencia jugable. Es un título 100% recomendable. ¡No os vais a arrepentir!

Alternativas:

Dishonored, Deus EX o Metal Gear son las alternativas más próximas a esta entrega. Brillantes las dos primeras nombradas.

Positivo:

- Apartado gráfico
- Modo Contratos

Negativo:

-Pequeños fallos en la IA
- Escenarios algo más reducidos

jorge serrano

gráficos	95
sonido	90
jugabilidad	90
duración	88
total	**90**

Una segunda opinión:

Sin lugar a dudas estamos ante el mejor juego de la saga. El buen hacer de IO Interactive se palpa desde el comienzo del mismo. Con un sobresaliente aspecto audiovisual, una jugabilidad que está a la altura y sobre todo, un mundo muy vivo.

Mención especial a Modo Contratos, que hará que el juego se alargue considerablemente su vida.

José Barberán

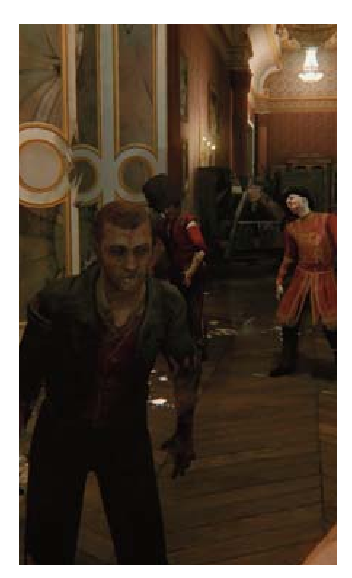


desarrolla: ubisoft · **distribuye:** ubisoft · **género:** survival horror · **texto/voces:** cast. · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +18

ZombiU

Londres, un palo de cricket y muerte

La vida ha dado paso a la muerte. El día a día en una gran megápolis se ha convertido en poder ver un nuevo amanecer. ZombiU se presenta como el survival horror más potente de los últimos años para consolas



Como ya ocurriera con el lanzamiento de Wii y Red Steel, Ubisoft ha querido dejar su impronta con la llegada de la nueva consola de Nintendo con el título más atrevido de todos los que conforman el line up de la máquina. El resultado es un survival horror de la vieja escuela. Un juego de zombis con constantes guiños a referentes del género como las películas 28 días/meses después, o la más reciente serie de televisión The Walking Dead, y sestentado con una mecánica de muerte y más muerte que iniciara con acierto From Software hace unos años con Demon's Souls.

Y es que contrariamente a lo que pudiera parecer, ZombiU no nos pone en la tesitura ya tradicional de un juego de acción enmascarado en el que los enemigos son no muertos. Anticiparse, gestionar los recursos y aprender de nuestros errores son las claves en las que se sustenta el título. Y realmente los únicos, puesto que el argumento, aunque presente, no va a ser el responsable de incenti-

ZombiU intenta aprovechar las ventajas de la tableta, aunque estas no juegan siempre a favor

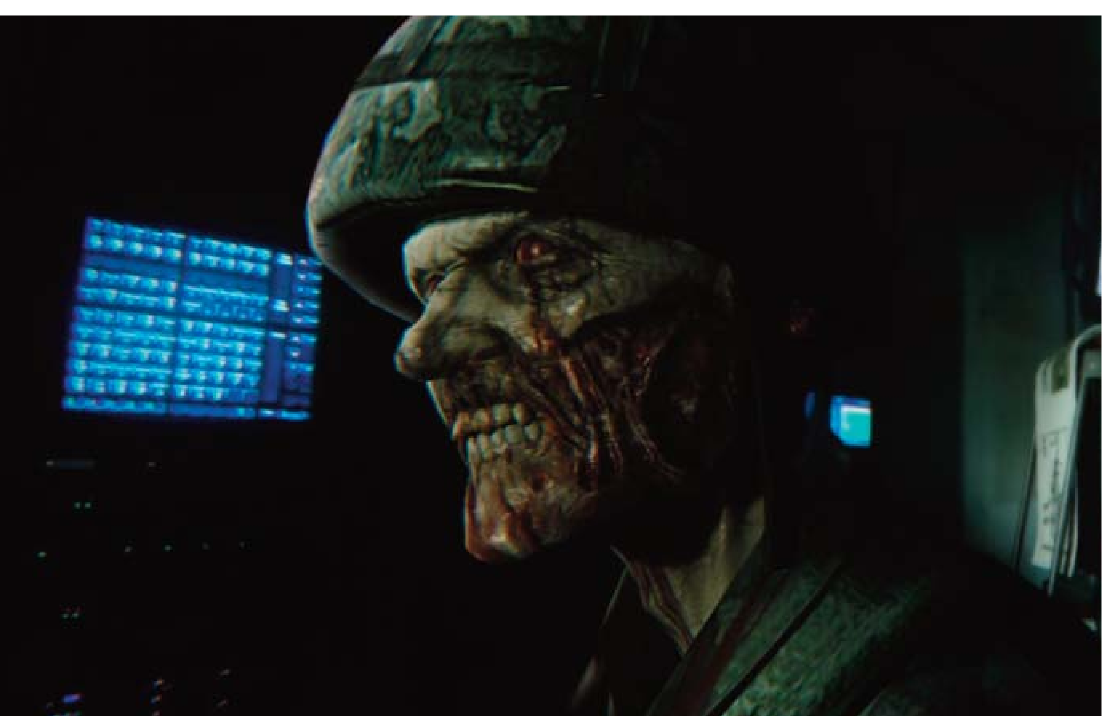
var al jugador a seguir adelante. Apenas nos va a revelar qué es lo que ha ocurrido, y nuestro cometido tampoco es llegar a encontrar una solución. Y gran parte de culpa incide en el hecho de la impersonalidad motivada por el uso de personajes con fecha de caducidad: tarde o temprano vamos a morir y nuestro personaje será relevado por otro diferente.

ZombiU plantea un desarrollo con semilibertad. No es un sandbox, y casi todo en él va enfocado a cumplir el objetivo, pero sí que podemos elegir la ruta más adecuada para alcanzarlo. Una extraña voz, “Prepper”, es el encargado de llevar el peso del desarrollo de esta aventura a través de encargos que manda a los pocos supervivientes que han quedado atrapados en este Londres post apocalíptico. A partir de aquí controlamos un avatar impersonal en un entorno totalmente hostil. Es mejor no empatizar mucho con él, puesto que más pronto que tarde, acabará convertido en uno de ellos. El juego castiga sobremanera al jugador, ya que un simple error de cálculo o un insensato intento de hacerse el héroe significarán pasar a engrosar las listas de no-muertos.

Las primeras horas de juego se tornan muy duras y poco agradecidas. Moriremos una y otra vez antes de empezar a entender que siempre es mejor huir, que hay que jugar con el entorno, que la munición es el tesoro más preciado en este mundo y que enfrentarte a dos zombis a la vez es una auténtica temeridad. En esas bases, Zombi U se muestra como el mejor y más realista survival que han recibido las consolas en los últimos años. Cual-

Modo Extremo

Si con el nivel de dificultad no hemos tenido suficiente agonía, ZombiU guarda un modo aún más extremo en sus entrañas. En él debemos terminar de principio a fin la aventura con un único superviviente. No es muy recomendable optar por esta opción de primeras, dado que, como insistimos en el texto de análisis, estamos ante un título muy exigente para los estándares actuales en los que se mueve el mercado. Un auténtico reto al que no todo el mundo va a estar preparado. No es imposible, pero nos va a costar sangre, sudor y lágrimas avanzar, habida cuenta que aquí no hay farmeos ni subidas de nivel para intentar aligerar un poco nuestro viaje. Aquí no queda otra que prueba-error.



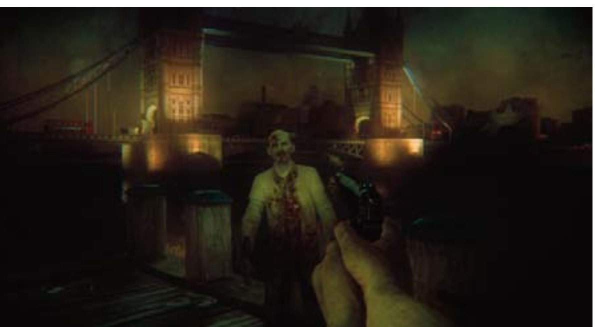
quier enemigo, por simple que sea, puede mordernos. Y si lo hace, dejaremos de controlar a este personaje. El siguiente podrá llegar a hasta él, eliminarlo y hacerse con todos los ítems que había en su mochila. Pero esta persistencia solo dura un personaje. Si no logramos recuperar nuestro arsenal en el primer intento, lo perderemos para siempre. Y eso sí que es un problema.



Hay que tener muy claro que el título intenta apostar por un realismo extremo dentro de sus posibilidades. Somos personas corrientes en una encrucijada vital. Es por ello que aunque siempre estamos armados con un palo de cricket, no es nada sencillo acabar con los enemigos. Nuestra arma es un elemento tosco e impreciso. Y para paliar ese hándicap contamos con una pequeña tableta de forma muy similar al mando de WiiU y que tiene funciones muy interesantes como un mapa, un







sonar y un escáner, al margen de gestionar los diferentes objetos que que vamos acumulando en nuestro viaje. El sonar se va a convertir en nuestro principal aliado, puesto que con él podemos ver el movimiento en las zonas contiguas. Con el escáner, apuntando con el mando a la pantalla podremos encontrar objetos importantes de la sala. Pero la función que nos va a traer de cabeza sin duda alguna es la de almacén de objetos. Este intenta acercarse a una mochila y nos obliga a apartar la mirada del televisor para buscar el objeto que necesitamos. En todo este momento la acción nunca se detiene y la función de deslizamiento no funciona de manera satisfactoria por las propias limitaciones del hardware. Se podría haber buscado una solución intermedia en vez de exponer de manera tan evidente al jugador a los peligros que lo rodean.

En cuanto a nivel técnico, nos encontramos ante un trabajo bastante aseado y sin alardes, que se mueve en entornos bastante generalistas sin ninguna pretensión. Resulta notable el resultado de luces y el modelado de enemigos, pero no llega a sorprender en ningún momento. Este hecho de no sobrecargarse le permite al engine mantener al juego siempre estable sin ralentizaciones, pero con un excesivo y poco lógico tiempo de carga entre una muerte y otra.

Mejor suerte ha corrido el apartado sonoro, logrando crear un ambiente constante de tensión gracias a la banda sonora, el doblaje y sobre todo, la agónica respiración del personaje. No es un título para corazones sensibles.

Conclusiones:

Un auténtico juego de supervivencia extrema que se muestra como la apuesta más adulta y personal de todos los títulos que han acompañado al lanzamiento de la nueva máquina de Nintendo. Grandes ideas y otras no tan brillantes que tienen como consecuencia castigar mucho más de la cuenta al jugador.

Alternativas:

En WiiU no hay alternativa. Y fuera de ella no hay en sobremesa.

Positivo:

- Gran planteamiento inicial
- Notable trabajo de sonido

Negativo:

- Apenass tiene historia
- Algunas funciones con el mando

gonzalo mauleón

gráficos	80
sonido	85
jugabilidad	80
duración	85
total	83

Una segunda opinión:

Muy, muy difícil por la aleatoriedad de los enemigos y lo injusto que es el sistema de combate. Un error es sinónimo de muerte. El concepto sería bueno si hubiera alguna forma de combatirlo de una manera eficaz. Pero no lo hay. Al final siempre la mejor opción es correr y rezar que en la siguiente habitación no haya ningún zombi que no haga ruido y sea indetectable para nuestro sónar.

Ismael Ordás Carro





desarrolla: sumo digital · **distribuidor:** sega/koch · **género:** conducción · **texto/voces:** cast/ing · **pvp:** 35,99 € · **edad:** +7

Sonic & All-Stars Racing Transformed

"Transfórmate para ganar"

Este título tan largo y rebuscado esconde un auténtico "battle royale" de franquicias de Sega, ideal para las fiestas en familia y uno de los títulos de lanzamiento de Wii U, consola en la que cuenta con características exclusivas

Sonic, Super Monkey Ball, Jet Set Radio, Golden Axe, Shinobi, Alex Kidd... La desarrolladora británica Sumo Digital ha demostrado que sabe tratar con el máximo respeto todas estas franquicias. Ya lo hizo en mayor o menor medida con Sega Superstars Tennis y con Sonic & Sega All-Stars Racing, pero han dejado el listón más alto con esta nueva entrega. Algunos fans echarán de menos a Ryo Hazuki, Opa-Opa o los Bonanza Bros, pero el repertorio de personajes y escenarios es francamente bueno en este nuevo arcade de carreras, sobre todo los segundos, todo un homenaje a series míticas. Así mismo, a cambio de la presencia de Sonic y Eggman en **Rompe Ralph**, ya estrenada en nuestro país para cuando leáis estas líneas, el protagonista de la nueva peli de Disney se pega unas buenas carreras en su grúa de demolición junto al erizo y sus amigos. Lo que no termina de encajar es la presencia de **Danica Patrick**, piloto de Nascar de reciente fama en Estados Unidos, pero que en el resto del planeta nos resulta totalmente desconocida y de escaso interés. Al menos, y aunque habríamos preferido a Bayonetta o a Kazuma Kiryu como pilotos, la inclusión de Danica Patrick no ha costado un céntimo a Sega gracias al acuerdo de patrocinio que mantienen. Basta con no elegirla para jugar.

En todo caso, Sonic & All-Stars Racing Transformed es mucho más que *fan service*. Incluso si Sonic, Tails, Eggman,

Los fans pueden echar en falta a Ryo Hazuki o a Opa-Opa, sobre todo teniendo a Danica Patrick que, por más que queramos, no pinta nada





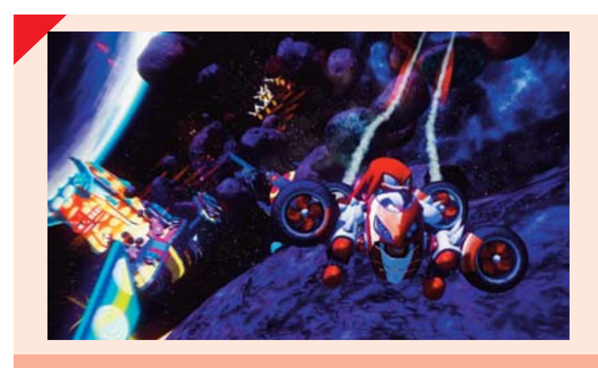
Ulala, AiAi, Beat y demás no despiertan en ti ese factor nostálgico, su cuidado manejo y su excelente diseño de circuitos lo hacen muy disfrutable. Y como ya sabemos, su seña de identidad son las transformaciones que experimentan nuestros vehículos según el medio por el que nos movamos: tierra, mar y aire están presentes en los distintos niveles y debemos dominarlos todos. Además, las físicas son muy diferentes si corremos sobre ruedas o si lo hacemos en lancha o avión. En este último caso, la libertad de movimiento vertical lo hace tal vez algo más desafiante pero también facilita realizar maniobras para evitar ese objeto que nos han lanzado o ese obstáculo en el camino. Las transformaciones ocurren de forma automática ante el cambio de medio, lo cual es comprensible ya que, a menudo, la memorización de los escenarios resulta imposible, y es que éstos sufrirán cambios físicos a medida que pase el tiempo, como explosiones o derrumbes, obligando a cambiar de camino y minimizando la posible monotonía de las vueltas.

A nivel gráfico, el juego rebosa detalles y color en cada uno de sus escenarios (que, por otro lado, también cuentan con no pocas rutas alternativas) y la estética de éstos nos arrancará más de una sonrisa. Los modelados de los personajes son mucho más normalitos, aunque eso no constituye un problema dado que les vemos de espaldas el 90% del tiempo. Sí apreciaremos ciertos efectos rarunos en determinadas poses de victoria, así como eventuales bajadas de *frames* en momentos en los que la pantalla llega a estar muy sobrecargada de elementos.

En cuanto al sonido, los efectos y las voces están en la línea que podíamos esperar. Los personajes pronuncian contadas frases en inglés, extraídas de sus respectivos juegos cuando ha sido posible; otros, como Gilius (Golden Axe) o Joe Musashi (Shinobi) cuentan con nuevas locuciones ante la inexistencia de diálogos en sus títulos clásicos; por último, como es lógico, Danica Patrick pone voz a su personaje y John C. Reilly

Un punto a su favor

El diseño de los circuitos es sin duda uno de las grandes bazas del juego. No sólo son enormemente vistosos y variados, además de homenajear a la perfección a las diversas franquicias presentes, sino que están llenos de detalles y rutas alternativas. Y lo más interesante: son dinámicos, es decir, que tras las dos primeras vueltas por tierra y mar, un muro puede caer o un puente explotar y obligarnos a hacer la tercera por el aire. Las físicas, aunque no realistas, son sorprendentemente buenas y diferentes entre sí. Y el control responde con precisión.



Desbloquear nuevos circuitos y personajes es gratificante, en parte porque conseguirlo resulta mucho más difícil que en la anterior entrega



hace lo propio con Rompe Ralph, al que dobla en la versión original de la película. Por fortuna, el narrador ya no es el coñazo ridículo de la anterior entrega y, aunque sigue sin aportar gran cosa, al menos es soportable, vuelve a hablar en español y encaja con la acción.

La música merece mención aparte, y es que el compositor Richard Jacques firma un trabajo de primer nivel. Por citar algunos ejemplos, el escenario de After Burner presenta una nueva remezcla que encantará a los más veteranos, la Guarida de Death Adder nos pone los pelos de punta con un acertado "popurrí" de temas clásicos de Golden Axe y, de forma similar, la aldea de Shinobi nos recuerda las melodías de la época dorada de los 90.

Pero volvamos al principio. Nada más arrancar, pueden llamarlos la atención los menús, que auguran una buena cantidad de modos de juego. De entrada contamos con carreras rápidas y con un tour mundial en el que vamos descubriendo nuevos circuitos a medida que avanzamos y recogemos estrellas durante la carrera. Éstas son la moneda de cambio para desbloquear circuitos y personajes, y conseguiremos más en la medida en que nos atrevamos con los niveles de dificultad más altos. Dicho de otro modo, ya no basta con acumular millas como en la anterior entrega: aquí hay que terminar la carrera correctamente, a veces incluso cumpliendo con determinados objetivos. Y así iremos accediendo a más tours formados por nuevos circuitos y/o versiones diferentes de los anteriores.

Hasta tres jugadores más se nos pueden unir en cualquier momento previo al inicio de la carrera en sí (cuatro en el caso de Wii U), lo que nos permite disfrutar de un multijugador francamente divertido y que encaja de forma natural (nada intrusiva) en nuestra partida. El uso de objetos como misiles y explosivos ha dejado de ser un

¿Juego roto en Wii U? Desde luego, aquí no

El lanzamiento de la nueva máquina de Nintendo vino acompañado de una polémica y pesada actualización de sistema en cuanto se abría la consola, que convertía en injugables varios modos de juego de SASRT. Los de Sumo no estaban al tanto de esa actualización durante el desarrollo, pero se apresuraron a crear un parche que dejó todo como debía. En América, la aprobación de Nintendo sobre dicho parche ha tardado más de lo debido y la prensa ha analizado un juego aún sin reparar, con las consiguientes calificaciones mediocres. Por fortuna, en Europa no hemos sufrido tal retraso y podemos disfrutar de todas sus características intactas. Bien por Sumo.



elemento tan determinante como para cambiar el curso de la carrera, algo que los fans demandaban desde el Sonic Racing original. Son menos definitivos pero más ocurrentes y variados, y contamos con la posibilidad de mirar por el retrovisor y realizar maniobras evasivas si nos lanzan, por ejemplo, la bomba de hielo (que nos retrasa y nos quita las estrellas recolectadas) o el torbellino (que nos coloca en el sentido contrario al que llevábamos). Una buena conducción también se verá recompensada con la posibilidad de mejorar la velocidad o el manejo de nuestro vehículo, así como de coleccionar pegatinas. ¿Qué es esto? Pues simplemente pequeñas insignias decorativas (como los iconos de los logros), que permiten a un fan nostálgico ilustrar su carnet con ilustraciones de Ristar, o de Panzer Dragoon, o de Burning Rangers. Todos ellos, por supuesto, presentes en el juego: el primero como árbitro agitando la bandera de salida desde una plataforma flotante y los segundos en forma de espectaculares escenarios.

El control es realmente bueno. Basta decir que, si nos la pegamos, no sentiremos que es debido a un control o un diseño de escenarios malo sino por haber encajado un misil o por no dominar las físicas. Eso sí, la dificultad es mucho más alta de lo habitual en los arcades de carreras, puede que incluso excesiva para los jugadores más casuales o simplemente más jóvenes. Lo que está claro es que SASRT hace lo necesario para distanciarse de Mario Kart, y lo hace bien. ¡Atentos a la cantidad de sorpresas que esconde!



Conclusiones:

Ha superado nuestras expectativas. Pese a pequeños fallos, aporta suficiente variedad y personalidad como para alejarse de la sombra de Mario Kart y convertirse en el mejor título de su clase disponible actualmente.

Alternativas:

Los distintos Mario Kart, el primer Sonic & Sega All-Stars Racing y, este mes, LittleBigPlanet Karting y F1 Race Stars.

Positivo:

- Escenarios brutales, llenos de elementos y que cambian durante la carrera
- Su gran jugabilidad y rejugabilidad
- Bajo precio de salida, y con DLCs de regalo en las primeras copias

Negativo:

- Dificultad excesiva según edades
- Eventuales bajadas de frames

carlos oliveros

gráficos	75
sonido	80
jugabilidad	90
duración	90
total	85

Una segunda opinión:

Demuestra que no es sólo una revisión del anterior, sino un juego por derecho propio. Me gusta un juego duro tanto como al que más, pero puede que éste sea inapropiadamente difícil para los más niños.

Rodrigo Oliveros



desarrolla/distribuye: nintendo · **género:** minijuegos **texto/voces:** cast/ingles · **pvp:** 61,50 € · **edad:** +7

Nintendo Land

¿Una grandísima demo técnica?

Como Wii Sports en su día, Nintendo Land es uno de los estandartes del lanzamiento de esta nueva plataforma, concebido como el juego perfecto para mostrar lo que éste puede hacer... y para jugar acompañado



Esas cositas molonas que la nueva consola puede hacer son las principales protagonistas de los spots de Wii U, y Nintendo Land es el juego que las reúne prácticamente todas. Al menos, en lo referente a características exclusivas, que no a poder gráfico. En ese apartado aún tenemos que presenciar algo que supere lo ya visto en las consolas actuales de la competencia.

Estamos ante una compilación de minijuegos tan divertidos como variados, que elegimos desde una plaza central (como si estuviéramos más bien en Disneyland) en la que ya se adivina el estilo de diseño y el colorido presente en las distintas modalidades. Al principio, la plaza se nos antojará demasiado vacía, pero se irá llenando poco a poco con señales de nuestros logros y posibilidades de interacción social. Ahí tenemos las puertas a los distintos mundos / minijuegos, de los que

Si algo tiene Nintendo Land, es variedad. Tanto de mecánicas de juego como de franquicias presentes. Mario, Zelda e incluso Metroid tienen cabida





hay 12 en total, casi todos con referencias a alguna franquicia de la casa. Nuestro progreso en estos minijuegos nos será recompensado con monedas que podremos emplear en la torre central de la plaza para jugar al pachinko.

Takamaru's Ninja Castle es tal vez el que más se ha visto en los anuncios de Wii U, y uno de los más vistosos de esta recopilación. Para jugar, sujetamos el Gamepad en horizontal y lanzamos shurikens a los enemigos arrastrando rápidamente el dedo por su pantalla. A medida que avancemos encontraremos power-ups en forma de pergaminos. Sencillo y potencialmente adictivo al intentar mejorar nuestras puntuaciones.

Los fans de Zelda también tienen su regalo. **The Legend of Zelda: Battle Quest** nos da a escoger arco o espada. Como arqueros usaremos el Gamepad, donde tendremos una vista más general de la acción, pero para ser espadachines necesitaremos uno o más Wiimotes. El trabajo en equipo será fundamental para derrotar a todos los enemigos.

Nuestra misión en **Pikmin Adventure** es rescatar a Olimar y los Pikmin de un peligroso planeta alienígena. El modo desafío puede jugarse en solitario o con hasta 4 amigos más, mientras que el modo versus soporta de 2 a 4 jugadores. El que maneje a Olimar lo hará mediante el Gamepad, mientras que los Pikmin necesitarán los Wiimotes.

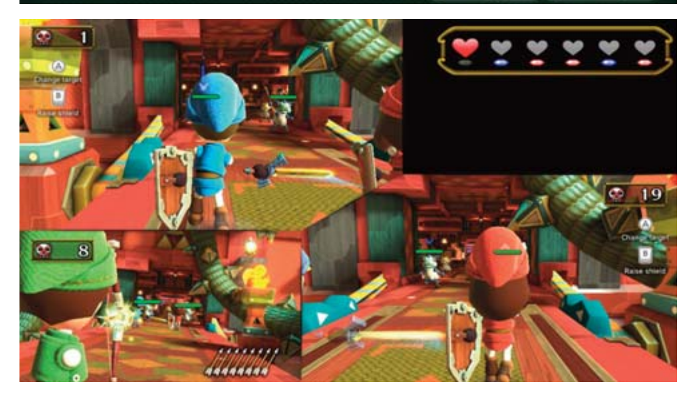
Metroid Blast es una de las propuestas más interesantes y posiblemente la más "hardcore". En solitario, nos enfrentaremos a diversos enemigos desde el aire (con el Gamepad) o desde el suelo (con el Wiimote) a lo largo de 20 niveles. En modo versus, un jugador

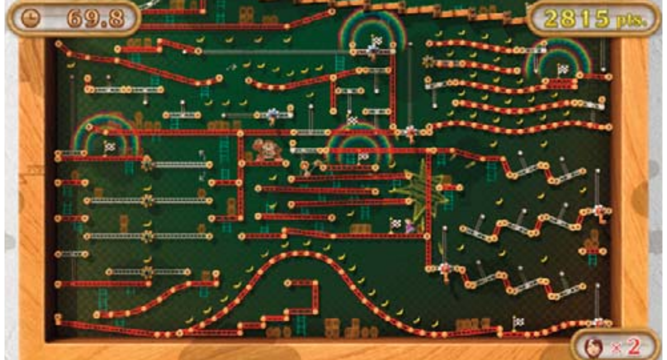


Nintendo Land es todo alegría y "buenrollismo", permitiendo el disfrute de hasta cinco jugadores: uno en la pantalla del mando y otros cuatro en el televisor mediante Wiimotes. Si tus amigos no tienen los suyos, tocará comprártelos por separado









desde el aire atacará a otro en el suelo, tratando de abatirse mutuamente. Y en Deathmatch, un frenético todos contra todos (Gamepad y hasta 4 Wiimotes) puede desembocar en grandes momentos de tensión entre amigos. Muy recomendable.

En **Mario Chase** haremos justo lo que el título indica: cazar a Mario. Un jugador lo moverá desde el Gamepad, donde podrá ver el mapa completo del escenario, mientras Toad y los Yoshis, cada uno con su Wiimote, le persiguen en una suerte de pilla-pilla cooperativo que resulta más enganchante de lo que parece.

Luigi's Ghost Mansion nos sitúa en un escenario tipo Pacman, en el que Luigi no ve nada salvo lo que su linterna ilumina, pero el fantasma lo ve todo desde el Gamepad. Con el Wiimote controlaremos la linterna y sabremos si el fantasma está cerca gracias a la vibración. Luigi ganará "golpeando" con la luz al fantasma hasta dejarle sin "hit points", mientras que éste se hará con la victoria si llega a asustarle tres veces.

Animal Crossing Sweet Day nos pone en la piel de dos guardias que protegen un alijo de dulces. Controlamos a cada uno con un stick del Gamepad. Otro jugador con Wiimote será el ladrón de dulces que intentará llevarlos junto a su bandera. Muy divertido de entrada, aunque extremadamente simple.

Balloon Trip Breeze es un ingenioso juego en solitario, en el que nuestro personaje vuela con un par de globos a la espalda y debemos guiarlo de globo en globo por los distintos niveles. ¿Cómo? Pues ni más ni menos que "creando viento" con movimientos de la stylus



sobre el Gamepad. Físicas sencillas que sorprenden gratamente.

Yoshi's Fruit Cart es sencillo e interesante: usamos el stylus sobre el Gamepad para trazar un camino hacia la salida del escenario, pero sólo vemos los obstáculos en el televisor, así que nuestro trazado en el Gamepad pone a prueba nuestro sentido del espacio. Se sitúa en la delgada línea entre frustrante y adictivo.

Nuestro Mii se convierte en un vehículo de tres ruedas al que guiar por un escenario plagado de obstáculos en **Donkey Kong Crash Course**. ¿Cómo? Moviendo el Gamepad, no los sticks sino el propio Gamepad, para que nuestro Mii vaya cayendo en una dirección u otra. Hará falta mucha habilidad y paciencia, porque puede costar trabajo cogerle el truco.

Octopus Dance y **Captain Falcon's Twister Race** son los más flojillos. El primero es un juego musical simplón que apenas emplea las características de la consola, mientras que el segundo es el guiño a la serie F-Zero de esta compilación, pero demasiado elemental y sin llegar a transmitir nunca una buena sensación de velocidad, más que nada porque no sontrolamos frenos ni acelaración, sino sólo el movimiento lateral.

Nintendo Land es lo que podíamos esperarnos, ni más ni menos. Jugar acompañado se hace casi imprescindible, pero hará falta un buen desembolso en Wiimotes, que no vienen con ningún pack de la consola (o sea, que Nintendo confía en que nosotros o nuestros amigos ya fuéramos fieles usuarios de Wii), ya que además no cuenta con posibilidad alguna de juego online. Vamos, que todo tiene que ser presencial. Cuestión de gustos.



Conclusiones:

Muy colorido y variado, aunque caro para lo que es, y requiere un desembolso mucho mayor en mandos para sacarle partido. Idóneo como juego de lanzamiento de Wii U si pensamos pasar mucho tiempo con amigos.

Alternativas:

En Wii U nada aún, lógicamente. Hay "party games" a patadas en otros sistemas. Para Wii tienes los Wii Sports.

Positivo:

- Divertido y muy, muy variado
- Buen uso de las características especiales de la consola

Negativo:

- Sin juego online en absoluto
- Gráficamente discreto
- Entre juego y mandos extra, es lo opuesto a económico

carlos oliveros

gráficos	65
sonido	80
jugabilidad	80
duración	70
total	75

Una segunda opinión:

No es el título que hará que los jugadores más hardcore opten por la consola, pero tiene que haber de todo para todo tipo de público. Nintendo Land es el juego perfecto para un fin de semana lluvioso en casa. Con amigos, por favor.

Ismael Ordás



desarrolla: nintendo EAD · **distribuidor:** nintendo · **género:** plataformas · **texto:** español · **pvp:** 59,95 € · **edad:** +3

New Super Mario Bros. U

El Mario de lanzamiento menos revolucionario

Nintendo vuelve a confiar en Mario para apadrinar el estreno de una nueva consola. La serie New no se caracteriza por su innovación, y pese a todas las posibilidades que ofrece la consola, NSMB U no es la excepción

Hubo un tiempo en el que cada vez que Mario acompañaba a una consola de Nintendo el día de su lanzamiento, no sólo ponía patas arriba a los Koopas, también le daba la vuelta a su propia saga y a toda la industria del videojuego. Desde Super Mario 64 (y su pseudoremake en DS) el fontanero no había vuelto a estar presente desde el primer día de vida de una máquina, por lo que cabría esperar de New Super Mario Bros U otra explosión de ideas, un perfecto escaparate de las nuevas posibilidades que ofrece Wii U. Nada de eso: estamos ante otra entrega (la cuarta ya, y la segunda este año) de la subsaga New Super Mario Bros, con todo lo que eso implica.

Es decir, de nuevo se nos ofrece un regreso a la clásica mecánica de los plataformas (y en cierto modo de los videojuegos) puros: desplazamiento en dos dimensiones, saltos con esa inercia tan característica, champiñones potenciadores y la excusa de salvar (y van...) a la princesa, que esta vez no está en otro castillo... sino en el suyo. Bowser ha mandado a la otra punta del mundo a Mario, Luigi y el par de Toads que rellenan el plantel de personajes para el modo cooperativo hasta cuatro jugadores y tenemos que remover cielo y tierra (y desierto, nieve, agua y todos los clichés plataformeros que se puedan esperar) para reconquistar el castillo y el corazón de Peach. Hay que recalcar eso de "a la otra punta del mundo", porque en lugar de ocho mundos inde-

NSMB U integra Miiverse en el propio juego para dejar y leer en el mapa del mundo mensajes de otros usuarios con pistas, comentarios o dibujos.





pendientes, el juego retoma de Super Mario World la idea de interconectar todos los niveles a través de un gran escenario central. Es sin duda una de las mejores decisiones que el equipo EAD de Nintendo ha tomado en este juego: la sensación de aventura y de que vamos avanzando en nuestro periplo es mucho más satisfactoria ahora que podemos hacernos en todo momento una idea de en qué parte del camino estamos, elegir por dónde queremos continuar en momentos en los que la ruta se bifurca o descubrir salidas ocultas que nos permitan abrir atajos y saltarnos unos cuantos niveles, algo que hará las delicias de los amantes del speed run. Pero por muy unidas que estén, se siguen diferenciando las ocho zonas temáticas de rigor, y a veces de una forma no muy coherente, o todo lo coherente que pueda ser tener una zona helada y otra inundada limítrofes al desierto...

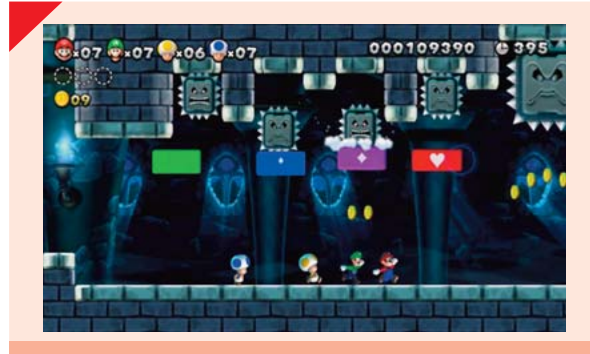
A esta característica del clásico de Super Nintendo se le han añadido otras del legendario Mario Bros 3, como las casas Toad, el inventario de objetos que podemos usar antes de entrar a un nivel para empezarlo con un potenciador y que de vez en cuando nos podemos cruzar en el mapa con alguno de los esbirros de Bowser. Cuando esto ocurra, tendremos que superar un breve enfrentamiento con un ítem extra como premio.

Si añadimos el regreso de Yoshi como montura en ciertos niveles y el de los pequeños bebés Yoshi, que ahora nos acompañan para darnos ventajas como poder encerrar a los enemigos en burbujas, iluminar zonas oscuras o utilizarlos a modo de dinosaurio-paracaídas, podemos pensar que New Super Mario World no hubiera sido un mal título para este juego. En cuanto a potenciadores, no faltan los clásicos y otros más recientes como la flor de hielo, aunque el gran ausente es el disfraz de tanooki: ahora podemos recoger una "superbellota" para convertirnos en una simpática ardilla voladora y planear unos segundos o agarrarnos a las paredes.

La otra gran novedad del

Locura multijuador

Regresa desde New Super Mario Bros. Wii el modo multijugador cooperativo para hasta 4 jugadores (5 si contamos al que ayuda usando el GamePad). Podemos superar el juego de principio a fin con tres amigos más... si somos capaces de distinguir algo entre el caos que se formará en pantalla. Ahí está el problema: lo caótico que resulta tener a cuatro personajes chocándose y rebotando los unos sobre los otros. Y caótico no significa divertido, sólo caos. Algunos lo disfrutarán, otros lo odiarán... cuesta avanzar sin que nadie estorbe.



El "modo ayuda" nos permite colocar plataformas para ayudar a los protagonistas... o incluso bloquearles el camino y fastidiarles.



juego salta a la vista: por fin podemos ver el Reino Champiñón en alta definición, y el salto a los 720p sin duda se agradece. Todo se ve mucho más definido, los colores son más vivos que nunca y se ha añadido algún efecto de iluminación aquí y allá. En cualquier caso, esto no consigue tapar el mediocre diseño artístico, reciclado una vez más de los New anteriores, que sigue estando muy lejos del encanto estético de Super Mario World o Yoshi's Island. Una lástima porque de vez en cuando hay atisbos de brillantez, como el nivel que basa su estética en "La noche estrellada" de Van Gogh, y algunos fondos nuevos respecto a los juegos anteriores, que nos harán preguntarnos por qué los maravillosos escenarios con los que Mario nos sorprendía en juegos anteriores ahora se pueden contar con los dedos. Sensación agridulce también con la música: la mayoría de temas son exactamente los mismos de los NSMB anteriores, y ya cansan.

Un diseño de niveles variado, no nuevo

Se nota que el equipo capitaneado por Takashi Tezuka y Masataka Takemoto ha trabajado mucho para conseguir que cada nivel sea distinto al anterior: todos incluyen pequeños elementos propios. En uno estamos sobre una plataforma que avanza automáticamente y tenemos que movernos esquivando las rocas que nos lanzan unos enemigos, mientras que en el siguiente saltamos sobre nubes que nos hacen rebotar, y en el de más allá tenemos que encontrar la salida de un barco hundido lleno de Boos y engaños como paredes falsas que podemos atravesar.

Sin duda no falta variedad, pero se echan en falta elementos nunca vistos antes en la saga.

Y si aún no ha habido referencia alguna al uso del Wii U Gamepad es porque su influencia en la mecánica de juego es anecdótica. De hecho, el juego invita a que usemos como mando por defecto un wiimote y juguemos exactamente igual que en la entrega de Wii. Pero si queremos aprovechar todo lo que ofrece el Gamepad en este juego, podemos olvidarnos de la tele y jugar en la pantalla del mando con una calidad de imagen suficientemente decente y una de las crucetas más cómodas que se ha jugado en mucho tiempo en una consola de sobremesa (o sobremano). La otra opción, y la más destacable, es el "modo de ayuda", que permite que otro jugador se una y siga la acción en la pantalla del Gamepad usando la pantalla táctil para colocar plataformas extra que ayuden a los que están jugando en el televisor, o interactuar (de una forma limitada, eso sí) con ciertos elementos del escenario: paralizando plataformas o aturdiendo ene-



migos con sólo tocarlos en la pantalla.

Quizás lo más interesante es usar esto en los "modos Mii" que incluye el juego, retos en los que podemos jugar con nuestros Miis y y que continúan la senda iniciada con el modo "Fiebre del oro" de New Super Mario Bros. 2: añadir rejugabilidad y retos de superación para mantener el interés de los más duchos en el arte del plataformeo. Se nos ofrecen complicados desafíos que sólo podemos superar con un amigo colocando plataformas en el momento justo con el Gamepad, o curiosos retos como eliminar a cierto número de enemigos sin tocar el suelo, o incluso superar niveles evitando coger monedas. Un gran añadido, sobre todo teniendo en cuenta que el juego no es para nada complicado, aunque la dificultad está más ajustada al no poder almacenar un ítem extra en la pantalla táctil como en las entregas para DS y 3DS.

Es indiscutible que New Super Mario Bros U es un sólido y divertido juego de plataformas, pero la saga necesita un urgente trabajo de fontanería para que vuelva a fluir la creatividad que siempre ha caracterizado a la saga. Seguramente tendremos que esperar al próximo Mario tridimensional para ver un verdadero salto generacional y un digno sucesor de los excepcionales Mario Galaxy, porque si queremos un plataformas 2D con un apartado técnico y artístico que exprima el hardware y conceptos jugables nuevos, parece que Rayman con el venidero Legends ganará este asalto a Mario por K.O... y sin brazos.



Conclusiones:

Es divertidísimo y el mejor de la serie New, pero palidece cuando lo comparamos con el derroche de creatividad que siempre había sido la tónica dominante en anteriores Mario.

Alternativas:

El catálogo de Wii U aún es escaso, pero a falta de más plataformas 2D se puede recurrir a juegos de Wii como DK Country Returns.

Positivo:

- *Jugabilidad a prueba de bob-ombs.*
- *Modos extra muy interesantes.*
- *El mapa del mundo.*

Negativo:

- *No ofrece nada realmente nuevo.*
- *El estilo artístico necesita cambiar.*

nacho bartolomé

gráficos	75
sonido	70
jugabilidad	90
duración	85
total	**80**

Una segunda opinión:

La serie ha dejado de sorprender por sus escasas innovaciones. Demasiado descafeinado para lo que se le presupone debe ser el juego potente de Nintendo en el lanzamiento de WiiU.

Gonzalo Mauleón



desarrolla: bethesda · **distribuye:** bethesda · **género:** rpg · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 1600msp · **edad:** +18

TESV Skyrim: Dragonborn

Justicia a fuego y espada

Bethesda continúa expandiendo su obra magna. En esta ocasión el DLC nos traslada a nuevos escenarios y con nuevos enemigos. Un entorno que a los jugadores de TESIII: Morrowind les resultará muy familiar



Los usuarios de X360 vuelven a salir beneficiados una vez más con la política de DLC que Bethesda ha llevado a cabo en los últimos años con sus títulos. Aun sin saber a ciencia cierta qué ocurrirá con el primero en la máquina de Sony, parece ser que este segundo sí que llegará en algún momento de 2013 a los usuarios de PS3.

Y es que aunque Dawnguard se confirmó como un añadido notable una vez superados los graves errores de programación con los que salió en nuestro idioma, lo cierto es que más allá de ahondar en la eterna lucha entre vampiros y aquellos quienes les dan caza y de presentar un pequeño arco argumental que lo justificara, casi todo en él se movía en un entornos reutilizados y con mecánicas y situaciones ya presentes en el juego original. Algo que al menos en planteamiento, en Dragonborn no se va a repetir. Y es que como viene siendo habitual, la desarrolladora ha ido a más en todos los aspectos.

Dragonborn se presenta

Dragonborn nos trae nuevos enemigos, nuevos gritos y la posibilidad de cabalgar nuestro dragón

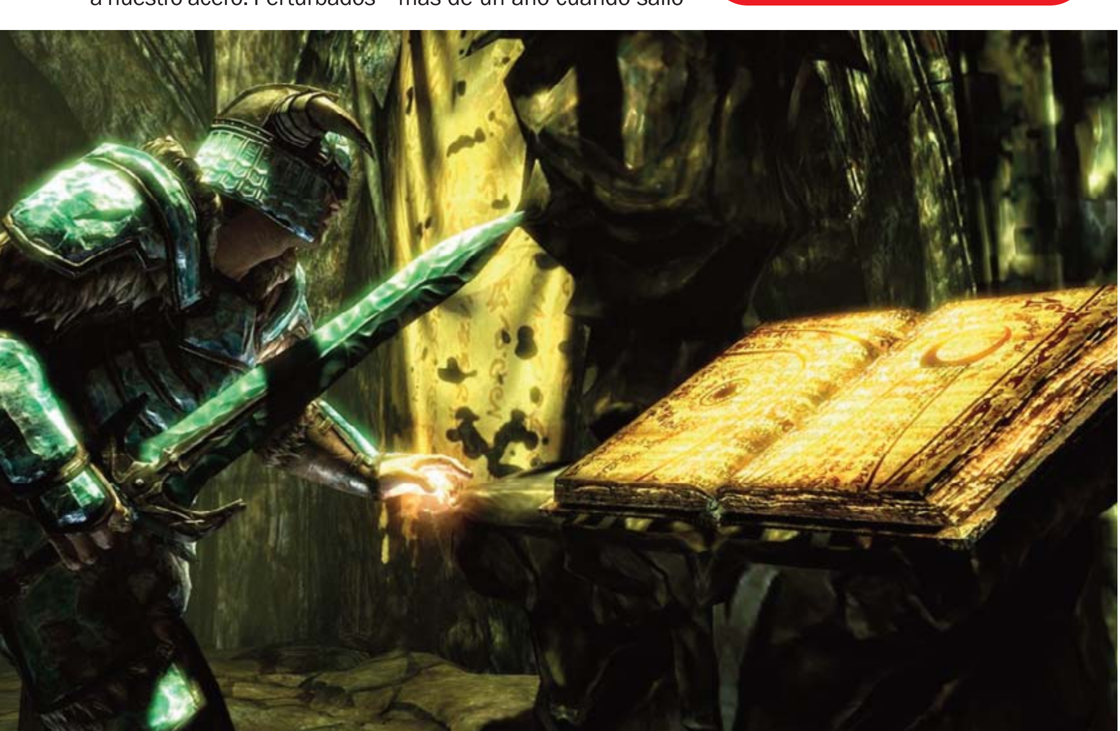
como un contenido más natural con la temática de TESV: Skyrim, y en concreto con la particular idiosincrasia de nuestro protagonista. No en vano somos Sangre de Dragón, y en demostrarlo a quienes osen cuestionarlo es el eje central de nuestro cometido en las 7 horas que durará esta subtrama. Duración que se verá extendida y doblada sin esfuerzo si nos enfrascamos en los múltiples objetivos secundarios que nos propone.

Como suele ser norma de la casa, si instalamos esta expansión, ésta comenzará de forma natural en algún punto del mapa. El punto de partida será en las calles de Ventalia. Allí nuestro título y posición será puesta en duda por un grupo de insensatos que no tenían mayor aspiración esa mañana que morir al exponer sus cuerpos a nuestro acero. Perturbados por esta situación pronto descubriremos que un nuevo personaje, Miraak un Sacerdote Dragón de una lejana isla es el responsable de tal afrenta. Así que como en la norteña tierra de Skyrim no teníamos nada mejor que hacer ese día, ¿qué mejor que ir a su casa y pedirle unas cuantas explicaciones? Dragonborn juega descaradamente con la nostalgia. Solstheim y su entorno ya formaban parte de Bloodmoon, una de las expansiones que recibiera hace una década TESIII: Morrowind. Y posiblemente aquellos que lo jugamos en su época seamos los que más disfrutemos volviendo a recorrer los desérticos parajes de estas tierras. Y los que no lo hicieron simplemente encontrarán un contrapunto climático totalmente diferente a lo que Skyrim propuso hace poco más de un año cuando salió

Hay dlc y DLC

Esta generación que agoniza ha popularizado la política de contenidos añadidos. Lo que comúnmente llamamos DLC y que en los últimos años no ha estado exenta de una polémica más que merecida. Contenido cercenado del juego original y vendido aparte como extra, mapas a precios abusivos o expansiones de apenas una hora escasa con contenidos irrisorios.

Pero Bethesda se ha desmarcado completamente ofreciendo cantidad y calidad a todos sus productos. Los 4 títulos fuertes que nos ha dejado (2 TES y 2 FallOut), pueden presumir de contar todos con contenidos muy a la altura de lo que cuestan ofreciendo una calidad envidiable.







al mercado.

Pero adentrarse en estas tierras no es sencillo. Desconocemos a partir de qué momento es posible acceder a la expansión dado que tras un año en Skyrim nuestro personaje ya es un absoluto maestro en todas las disciplinas. Preguntamos y la respuesta que obtuvimos es que se puede activar desde niveles inferiores a 20. Una temeridad. Acostumbrados a no encontrar muchos rivales que nos hagan sudar en las tierras continentales en Muy Difícil, la primera toma de contacto con los nuevos Enemigos de Ceniza nos hizo morder el polvo. Estos traen consigo nuevas rutinas y una IA más depurada que los originales. No es para nada sencillo sobrevivir aquí.

Y a pesar del gran sabor de boca general que deja, paradójicamente falla en el hecho principal por el que nos fue vendido. El poder usar a los dragones como montura no es una expe-





riencia satisfactoria. Lo probaremos las veces que la historia nos obligue, pero ni mucho menos es algo que por iniciativa propia hagamos. No acaba de cuajar. Y tampoco sale indemne a nivel técnico. Los tiempos de carga tras su instalación se han ampliado. Y los bugs, aunque a años luz de los presentados en el lanzamiento de Dawnguard, están presentes. Aunque esta vez para satisfacción de todos los compradores no son nada grave y están en la línea de los que venimos sufriendo después de la salida del primer parche para el juego original.

Por lo demás, los nuevos enemigos y entornos presentan un trabajo de modelado y texturizado similar a Skyrim. Algunas zonas lucen espectacularmente y las tierras desérticas consiguen sobrecogernos en más de una ocasión gracias a las maravillosas estampas para el recuerdo que es capaz de ofrecernos. No en vano es fruto del trabajo de una de las direcciones artísticas más brillantes de los últimos años.

Y para terminar, reconocer el esfuerzo hecho una vez más en el trabajo de doblaje. Si bien en el original este fue brillante con una cantidad de voces inmensa dando como resultado uno de los más importantes de la historia reciente, el resultado en Dawnguard cayó varios enteros al contar con un número mucho más reducido de actores de doblaje. Dragonborn se sitúa mucho más cerca del trabajo primigenio culminando un producto más que notable a todos los niveles y ofreciendo mucho más contenido en un simple DLC que muchos juegos retails completos.

Conclusiones:

Por ahora es el mejor DLC que podemos encontrar para TESV: Skyrim. Nuevos escenarios, nuevas misiones y nuevos poderes dentro de una trama que se alarga más de 7 horas. La pena es que el hecho de montar los dragones ha quedado como una experiencia bastante descafeinada.

Alternativas:

De momento solo podemos encontrar un extra aparte, Dawnguard. Pero Dragonborn es superior.

Positivo:

- Novedades sustanciosas
- Trama bastante interesante

Negativo:

- Presenta algunos errores, aunque esta vez no impiden disfrutarlo

gonzalo mauleón

gráficos	85
sonido	93
jugabilidad	83
duración	83
total	84

Una segunda opinión:

Si hay alguien sobre la faz de la tierra a la que TESV: Skyrim le haya sabido a poco, Dragonborn es un excelente contenido que amplía toda la experiencia ofreciendo una buena trama y un montón de añadidos.

Jorge Serrano





desarrolla: junction · **distribuidor:** varios · **género:** rpg· **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +7

Epic Mickey 2: El regreso de dos Héroes

Los personajes olvidados de Disney salvan el día

Mickey y Donald son, sin duda alguna, las creaciones más famosas del grandioso y difunto Walt Disney. Sin embargo hay muchas más que nunca dieron el salto a la fama. Aquí está su oportunidad para hacerlo



El mundo de "El Páramo" ha comenzado a deshacerse de nuevo. Poco importa lo que el conejo Oswald y el ratón Mickey hicieron, porque algo parece estar consumiendo a los "dibus" y volviéndolos malvados. El Dr. Loco, que ahora no está tan loco, ha jurado ayudar en la reconstrucción del lugar, pero sus criaturas robóticas parecen insuficientes para frenar esta nueva amenaza. Hacen falta dos héroes de nuevo.

Esta es la premisa argumental sobre la que se desarrolla Epic Mickey 2. Su antecesor salió en exclusiva para la Wii y este está disponible tanto en Xbox 360 como en PS3. A pesar de su enfoque infantil, o precisamente debido a eso, el juego, aunque no es malo en absoluto, no termina de despuntar como todo pintaba que haría.

¿Los motivos? Quedarán expuestos a continuación sin más dilación.

Que nadie espere ver aquí a Aladdin, Ariel, Blancanieves, o al mismo Merlín. Sólo aquellos personajes menos conocidos se dan cita en Epic Mickey 2





En el apartado visual cabe decir que ocurre lo mismo que con los juegos de Lego. No puedes apreciar si están realmente bien hechos o no. Debido a que su estética es completamente de dibujo animado, es imposible ver dónde acaba el "fallo" y empieza la "simplicidad" gráfica. No sé si me explico.

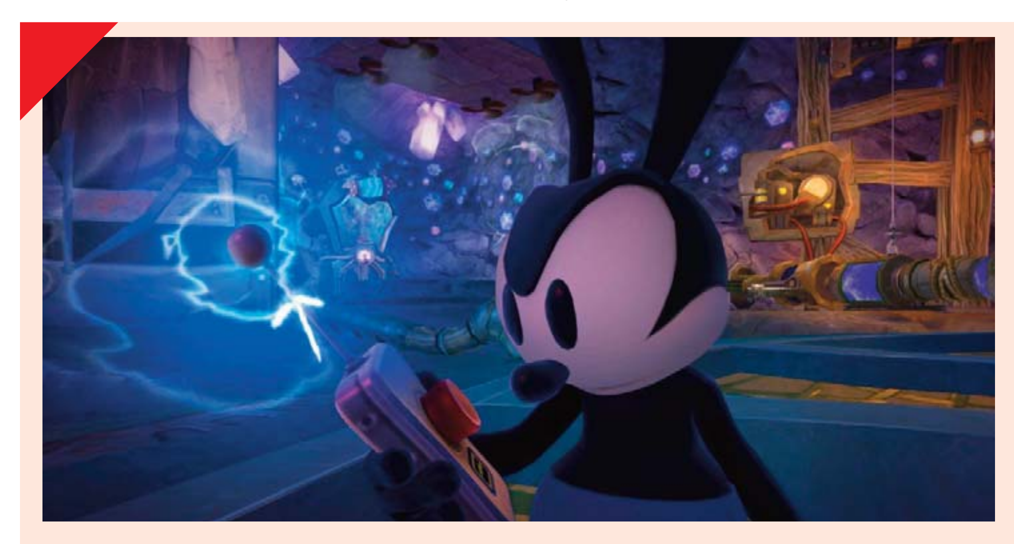
Las caras de los protagonistas y sus animaciones están muy bien conseguidas, pero al ser dibujos planos facilita mucho el movimiento e impide profundizar en las texturas o, mejor dicho, analizarlas. Nos encontramos ante una película animada interactiva, por así decirlo.

Los escenarios están repletos de vida como cabe esperar en un juego de Disney y prácticamente todos los elementos son "pintables" o "solubles". No hay fallos de popping, pero sí de clipping, aunque pasan casi desapercibidos ante el aluvión de elementos que hay en cada fase.

El sonido es, por una vez, el punto fuerte de un juego, No quiero decir que no haya juegos con apartados sonoros buenos o sobresalientes. A lo que me refiero es que el doblaje en español es impecable en todos y cada uno de los personajes.

Cobra especial mención el del Dr. loco, que no para de cantar durante todo el juego, y las canciones están perfectamente traducidas, dobladas y acompañando a la música.

La voz de Mickey la conocemos de sobra, tan aguda y característica como siempre. Repiten voces que hemos visto en cientos de dibujos animados y series, pero caracterizadas y adaptando el registro al personaje que interpretan de una manera sorprendente. Un fuerte aplauso, por favor.



El mando a distancia de Oswald encaja muy bien con el pincel mágico de Mickey. Juntos deberán devolverle el color y la vida al "Páramo" donde viven los dibujos olvidados de la factoría Disney. A pesar de su corte infantil, la idea es muy nostálgica









El aspecto jugable, aunque bueno, resulta decepcionante. Este juego parecía que iba a ser el heredero de algunas joyas de la edad de oro de las plataformas como el "Castle of Illusion" o el "World of Illusion". Sin embargo, y a pesar de que es una aventura plataformera en toda regla, no consigue esa magia que tenían aquellas entregas.

Lo del disolvente y la pintura lo tienes que hacer tantísimas veces que llega a resultar pesado y hay tantas partes del mundo, tantísimas misiones y subhistorias que has de cumplir en un momento determinado de la trama que te acabas dejando un montonazo de cosas por hacer sólo por abrir una puerta que, sin saberlo, te lleva a otro escenario del que no puedes volver.

Cierto es que hay momentos del juego en los que la acción se desarrolla en scroll lateral, y es ahí precisamente donde están, a mi juicio, los momentos más disfrutables. ¿Por qué? Porque la cámara no juega malas pasadas ni la mirilla con la que apuntas los chorros que salen de los pinceles te desvía de tu trayectoria y te hace caer. Esa es otra... uno pensaría que en un juego de plataformas la cámara estaría situada a una distancia prudencial del personaje. ¡Craso error! Prácticamente colocada detrás de nuestro protagonista para que no podamos tomar referencia con respecto a la proximidad de los enemigos o a la hora de saltar. ¿Resultado? Nos caemos mil veces.

Además, no podremos manejar a Oswald en ningún momento a menos que seamos el segundo jugador, ya que, eso sí, la vertiente cooperativa del juego se mantiene durante toda



la aventura pero sin darnos opción de elegir uno u otro personaje.

Como dije un par de párrafos más atrás hay muchas cosas por hacer. Hay muchas partes del mundo a las que ir y cientos de misiones secundarias. Pero la mayoría de las veces las referencias a dichas misiones o las pistas para llevarlas a cabo son tan rebuscadas y aleatorias que será pura cuestión de suerte el llevarlas a cabo. Eso sin mencionar que, para subir de nivel a nuestro personaje, tendremos que recopilar una millonada de puntos.

Afortunadamente hay muchísimos escenarios y por cada uno de ellos tendremos que pasar más de una y más de dos veces. Sin embargo esto llega a hacerse bastante pesado cuando todos los elementos que destruimos o todos los "malos" a los que derrotamos y todos los desperfectos que arreglamos vuelven a estar exactamente igual que antes.

También es verdad que pese a ser un juego orientado a un público más bien infantil no tiene ni un sólo personaje reconocible para alguien que no llegue a los 20. Yo soy un fan de Disney de la vieja escuela y me ha costado reconocer a varios "dibus" (sé que suena ridículo pero así es como los llaman en el juego) que se dan cita en Epic Mickey 2. La mayoría de ellos han salido de los primeros cortos animados en blanco y negro por el propio Walt Disney antes incluso de la creación del ratón de dibujos más famoso del mundo.

Y con esto vamos terminando. Es una lástima que un juego que podría hacer las delicias de grandes y pequeños acabe siendo un juego más bien mediocre en vez del juegazo que podría ser con algo más de trabajo.



Conclusiones:

Más o menos igual que su predecesor en todos los aspectos con la salvedad de que este usaba el sensor de Wii para pintar y aqui no se ha implementado el kinect. Una lástima y una pérdida.

Alternativas:

- "Epic Mickey" original de Wii.
- "Epic Mickey: mundo misterioso" de 3DS para un plataformas de la vieja escuela.

Positivo:

- Variedad de escenarios.
- Buen doblaje español.
- Es muy, pero que muy bonito.

Negativo:

- Problemas de cámara impropios de un título así.
- Repetitivo y cansino en ocasiones.

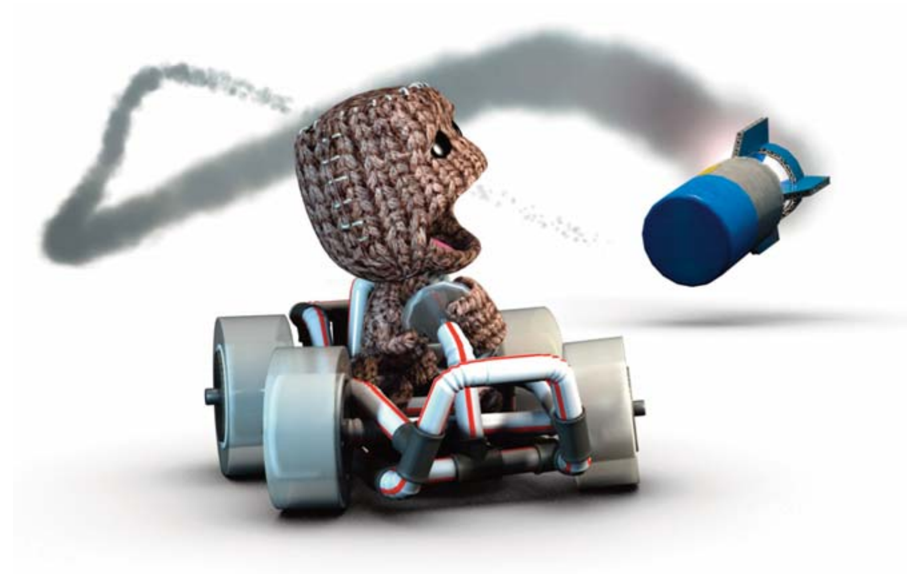
rodrigo oliveros

gráficos	70
sonido	85
jugabilidad	65
duración	70
total	**70**

Una segunda opinión:

Contrariamente a lo que podría parecer, Epic Mickey 2 es una buena muestra del género de plataformas. Con fallos, seguro, pero aún así mantiene un nivel de calidad durante toda la aventura.

Gonzalo Mauleón



desarrolla: united front games · **distribuidor:** sony · **género:** conducción · **texto/voces:** cast · **pvp:** 59,99 € · **edad:** +7

LittleBigPlanet Karting

¡A todo trapo!

Es el mes de las carreras locas y le llega el turno a la exclusiva de Sony, que viene de la mano de Media Molecule y United Front Games. Nuestros entrañables muñecajos parecen encajar de maravilla en el género

Varias propuestas en el subgénero de los arcades de conducción asoman la cara estas vacaciones. La propuesta de Sony es este curioso juego de carreras locas desarrollado por United Front Games (responsables de ModNation Racers), que se toma la molestia de crear una excusa argumental para que Sackboy y sus amigos se suban a improvisados karts de los más variados materiales. Se agradece el detalle, aunque la relevancia de esa historia sea prácticamente nula para el juego en sí.

Pero lo que podría haber sido un título sobresaliente en su campo acaba en un trabajo que no termina de aprovechar ni el potencial de la franquicia ni la innovación heredada de ModNation Racers, salvo por sus excelentes y casi interminables editores, que permiten customizar personajes, construir karts de todo tipo y, lo más interesante, diseñar circuitos. Sin duda el punto fuerte de LBPK, dado que los que vienen de serie acaban por no ser tan emocionantes o tan memorables como nos habría gustado, en parte por cierta sensación de "esto ya lo he visto" (aunque ahora sea en total 3D) y en parte porque rara vez llegamos a experimentar una sensación de velocidad satisfactoria.

Aunque poco trascendente para la experiencia de juego, sí resulta innovadora la forma de elegir circuito o modalidad, y es que lejos de navegar por un menú propiamente dicho, nos vamos moviendo por el citado

Un juego fresco, divertido y lleno de buenas intenciones al que, sin embargo, es imposible no observarle ciertas carencias impropias de la franquicia



modo historia (a falta de un mejor término para definirlo) para acceder a los distintos planetas y carreras progresivamente. Aparte de las propias carreras, contamos con los esperables rallies para ir superando checkpoints, batallas contra jefes y variados minijuegos.

A la hora de compartir los mandos con amigos, LBPK es ciertamente divertido y ofrece una jugabilidad adecuada, pero el multijugador debe ser desbloqueado invidualmente para cada pista superándola primero en solitario. Una manera algo artificial y extraña de aumentar (y muy brevemente) la duración del título, y aún teniendo el multijugador desbloqueado no contamos con ningún modo "grand prix" o similar en el que podamos competir del tirón con un amigo en distintas carreras para comparar nuestros tiempos al final, sino que debemos volver al menú/historia para elegir específicamente cada carrera sin ningún atisbo de continuidad.

Por otro lado, la sombra de Mario Kart resulta tal vez demasiado larga, y no vemos muchos aportes concretos de la franquicia LittleBigPlanet que permitan a este juego alejarse de ella. Ni en armas, ni en manejo, ni en la iconografía o señalética típica del sub-género. LBPK no es un mal juego en absoluto, pero sus personajes cuentan con una imaginería propia que no brilla como debería. Todo pudo haberse aprovechado mucho más.



El diseño de Sackboy y compañía encaja perfectamente con el tipo de juego, pero las carreras no llegan a ser tan emocionantes como cabría esperar

Conclusiones:

LBPK transmite ese aire familiar que gustará a los fans de la franquicia. Es divertido y bonito, pero no llega a aprovechar ni la mitad de su potencial.

Alternativas:

Este mismo mes, F1 Race Stars y Sonic & All-Stars Racing Transformed, ambos multiplataforma, éste último más rico y a mejor precio.

Positivo:

- Su logrado diseño "de la casa"
- Variedad de modos de juego
- Los editores de circuitos, karts y personajes

Negativo:

- Los circuitos "de serie" no son especialmente memorables
- Sensación de velocidad escasa

carlos oliveros

gráficos	70
sonido	75
jugabilidad	70
duración	80
total	**70**

Una segunda opinión:

Me ha gustado mucho incluso sin haber probado las entregas principales, pero echo en falta mayor velocidad y es extraño que los editores resulten más interesantes que las propias carreras.

Rodrigo Oliveros





desarrolla: codemasters · **distribuidor:** namco · **género:** conducción · **texto/voces:** cast · **pvp:** 50,99 € · **edad:** +3

F1 Race Stars

El otro circo de la Fórmula 1

Codemasters se hizo con los derechos de la F1 para videojuegos y aparte del simulador anual ha decidido lanzar un título de karts, aprovechando el tirón de uno de los mayores espectáculos mediáticos del mundo del deporte



F1 Race Stars no es ni más ni menos que un título de conducción arcade tipo Mario Kart con los pilotos de la Fórmula 1 como protagonistas. Los que busquen otro tipo de juego se equivocan con él y los que busquen justo esto encontrarán un título correcto, notable en algunos aspectos y no tanto en otros. Vamos a ver cuáles son.

El concepto está claro, carreras totalmente arcade, en las que prima la diversión sobre cualquier atisbo de simulación, en la que un número de vehículos es enfrentan entre si en un escenario que es tan importante como los propios corredores y en el que podemos hacer uso de determinados objetos que iremos recogiendo para potenciar nuestro coche o importunar a los competidores.

Los personajes son los pilotos oficiales de la F1 2012 con algún añadido que aporta más bien poco. Los coches y pilotos

La posibilidad de jugar a cuatro en pantalla partida o contra otros jugadores online suponen un "plus" para un juego que queda a medio camino del éxito

son todos iguales de rápidos, la única diferencia será algún tipo de capacidad específica de cada uno de ellos, que tampoco resulta definitiva a la hora del resultado de la carrera.

Los circuitos son escasos para un juego de este tipo, son solo 11 aunque se ha anunciado que se ampliará el número mediante DLCs gratuitos. Están basados en algunos de los que componen el calendario oficial de la F1 aunque nada tienen que ver con estos más allá de una ambientación llena de topicazos.

Los "powerups" son excesivamente genéricos y demasiado inspirados en otros títulos del género, y no aportan novedad alguna.

Las principales novedades jugables llegan de la implementación de algunas normas de la F1, zonas en las que se carga la batería del KERS, los safety cars o la posibilidad de pasar por boxes a reparar nuestro coche averiado son algunas de ellas. Tampoco aporta nada nuevo en cuanto a modos de juego, aunque la posibilidad de jugar hasta cuatro jugadores en pantalla partida u online proporciona una mayor rejugabilidad que de otra forma no tendría.

A nivel técnico es simplemente correcto, las caricaturas de los pilotos son divertidas y los diseños de los escenarios muy desigual. El apartado sonoro cumple sin más.





Conclusiones:

F1 Race Stars es un título correcto a nivel global con algunos aspectos notables pero también sus limitaciones. Recomendado para los pequeños aficionados a la F1.

Alternativas:

Ningún juego del género llega a la calidad y posibilidades de los Mario Kart. En este mismo número encontrarás los análisis de Little Big Karting y Sonic & All Stars Racing Transformed.

Positivo:

- *Juego a 4 en pantalla partida*
- *KERS, safety car y boxes*

Negativo:

- *Pocos circuitos*
- *No aporta nada nuevo respecto a otros juegos de karts*

josé barberán

gráficos	62
sonido	61
jugabilidad	67
duración	72
total	**67**

Una segunda opinión:

Tiene alguna idea nueva y ofrece un nivel digno, pero el F1 Race Stars de Codemasters está tan lejos de los mejores como Ferrari de Red Bull en los últimos años. Tienen mucho trabajo por delante.

Juan E. Fernández



desarrolla: overhaul games · **distribuidor:** beamdog · **género:** rpg · **texto/voces:** cast · **pvp:** 16,99 € · **edad:** +16

Baldur's Gate: EE

El viaje más grande jamás contado de nuevo

Tras años de espera por fin tenemos ante nosotros la Enhanced Edition del clásico entre los clásicos del RPG occidental con la pretensión de demostrar porque una vez fue el mejor juego de rol de la historia

Baldur's Gate es un nombre que en el instante que se pronuncia evoca viejos recuerdos de un viaje increíblemente largo para vengar a nuestro padre y mentor a la vez de su increíble dificultad. Tal fue el amor por este juego que los aficionados han ido trabajando en muchos mods para añadirle nuevas quests, personajes o mejoras de todo tipo, desde adaptarlo a las nuevas ediciones del juego de rol de lápiz y papel Dungeons & Dragons hasta conseguir que el juego funcione en ordenadores punteros.

A pesar de que la historia se había quedado completamente cerrada en Throne of Bhaal, los aficionados querían una tercera parte que nunca fue creada. Años más tarde apareció un título llamado Dragon Age que proclamaba ser el sucesor espiritual. Y a pesar de ser un juego excelente no llegó al nivel de Baldur's Gate.

Ahora, Overhaul Games nos trae la edición mejorada de Baldur's Gate, una versión del clásico en el que vienen incluidos de serie todos aquellos mods que una vez mejoraron al juego original manteniendo las reglas de la 2ª edición de D&D pero añadiendo algunas novedades como la posibilidad de poder escoger clases para nuestro personaje que eran exclusivas de Baldur's Gate 2.

Al modo campaña se le une el modo Los Fosos Negros donde podremos disfrutar únicamente del genial combate táctico que nos ofrece el juego

Otras novedades incluyen una pequeña mejora gráfica que



a pesar de no notarse, si que es cierto que al comparar ciertos juegos podemos ver una mayor definición en los sprites de los personajes y mayor calidad en los fondos,

La elevada dificultad de Baldur's Gate puede echar para atrás a los novatos en este tipo de RPGs

pero claro, en esta época pueden saber a poco. También podemos encontrar un nuevo modo llamado "Los Fosos Negros" en el que únicamente disputaremos combates en los que tendremos que sobrevivir usando nuestro ingenio táctico.

Esta edición mejorada incluye su única expansión, "Tales of the Sword Coast", para ampliar la ya de por sí larga vida del juego, aparte de su total rejugabilidad para ver nuevos caminos, nuevos aliados y probar un personaje principal distinto para poder combatir las fuerzas del mal.

Resumiendo, Baldur's Gate: Enhanced Edition nos trae de vuelta a la joya de los RPGs occidentales, un título increíblemente largo y difícil pero que a la vez resulta muy satisfactorio cuando consigues avanzar o acabar con aquel enemigo que habías derrotado, pero esta edición tiene un error imperdonable y es que no podemos disfrutar del excelentísimo doblaje al castellano del original. Con lo cual, aquellos fans deseosos de volver a oír grandes frases del querido Minsc como "¡A los ojos, Bubú!" se sentirán decepcionados al oír el nuevo doblaje inglés. Una pequeña tara para un gran juego.



Conclusiones:

Este "remake" se queda corto en ofrecer nuevos desafíos a aquellos que ya lo jugaron pero aún así, el trabajo realizado por Overhaul permite que nuevos jugadores puedan acercarse a una de las joyas del RPG.

Alternativas:

Pocos juegos actuales son como Baldur's Gate pero con la temática fantástica tenemos el excelente Dragon Age.

Positivo:

- Mantiene la esencia de un gran clásico.
- Horas y horas de diversión.

Negativo:

- Escasas novedades.
- Muy difícil para novatos.

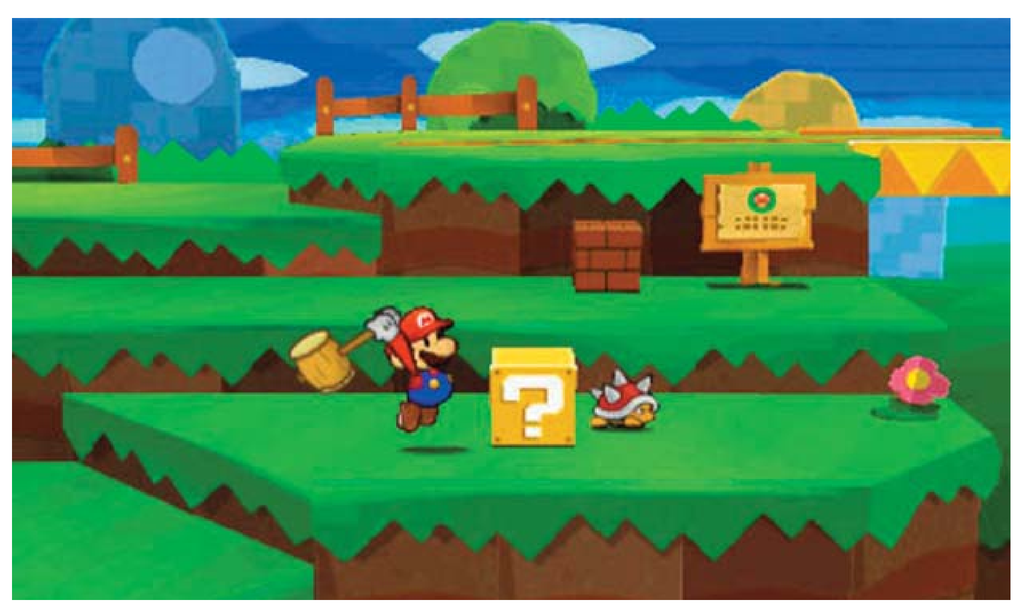
xavi martinez

gráficos	60
sonido	77
jugabilidad	82
duración	90
total	**81**

Una segunda opinión:

Baldur's Gate: Enhanced Edition podía haber sido mucho más de lo que han ofrecido ya que a simple vista parece un refrito de los mods que podemos disfrutar gratis desde años. Aún así, para aquellos que no quieran complicarse la cabeza es una buena opción.

José Sánchez



desarrolla: intelligent systems · **distribuidor:** nintendo· **género:** rpg · **texto/voces:** cast · **pvp:** 49,50€ · **edad:** +3

Paper Mario Sticker Star

Un plataformas de papel disfrazado de RPG

Nintendo nos vuelve a transportar al mágico mundo de papel con una nueva entrega de Paper Mario, la primera en portátil, muy esperada por los fans de Nintendo. ¿Hará Mario honor a su plana apariencia, o brillará como una pegatina especial?

El nombre de Paper Mario siempre ha sido sinónimo de RPG's de calidad, con un aspecto desenfadado pero no por eso descuidados o simples. Algo que siempre ha atesorado la serie, y que precisamente en este título se diluye mucho más de lo que como jugadores nos gustaría.

Este Paper Mario mezcla la jugabilidad RPG de los anteriores títulos para Nintendo 64 y Gamecube, con la nueva experiencia plataformera de Super Paper Mario para Wii, con un resultado muy desigual. Escenarios simples, y con una patente linealidad, similares a las del plataformas de Wii, junto a batallas por turnos en las que tendremos que usar pegatinas, el principal atractivo de esta entrega, para ejecutar los diferentes ataques. Como no, se mantienen los elementos de acción en los combates, marca de la casa.

Las pegatinas serán los únicos objetos que encontraremos en todo el juego, y serán la base de toda la jugabilidad y trama del título. Las encontraremos en tiendas, pegadas por los escenarios, e incluso podremos fabricarlas nosotros mismos a través de objetos cotidianos que encontraremos en algunos puntos de los niveles. Además, según si son brillantes, multicolores o normales serán más o menos potentes. Tendremos 130 para recolectar y coleccionar a lo largo de los 6 mundos que tendremos que recorrer.

En los propios escenarios también tendremos que usarlas,

Las pegatinas son el centro de esta aventura, sirviendo tanto como elemento primordial en la trama como en la jugabilidad



pues más de una vez haremos uso de la función de "papelizar", que permite despegar y pegar partes del escenario, dando lugar a puzles no demasiado complejos.

Por un lado es un interesante giro de tuerca, pero por otro, la eliminación de mecánicas como los compañeros de equipo,los ataques combinados con estos, y el sistema de subida de nivel mediante experiencia hace que la jugabilidad pierda muchos enteros en esta entrega. Sin contar la trama, sentido del humor y diálogos, que se han simplificado de manera dolorosa, perdiendo en gran medida lo que hacía a los Paper Mario unos RPG por encima de la media.

Gráficamente, el juego destaca bastante, especialmente en el uso del 3D insignia en esta consola. Con unos escenarios hechos completamente de papel. el 3D hace que parezca un verdadero libro desplegable o un teatro de marionetas. Musicalmente cumple de manera sobrada, con melodías pegadizas acorde con el estilo de la saga, con algún que otro guiño a temas clásicos de anteriores aventuras del fontanero, tanto en su vertiente RPG como plataformero.

Aún con el paso atrás en lo jugable, es una experiencia divertida que nos mantendrá entretenidos durante al menos 15 o 20 horas de juego, que sobre todo disfrutarán aquellos que no hayan probado un Paper Mario antes.



Los personajes y escenarios actuarán como si realmente fuesen de papel, doblándose cuando sopla el viento o son arrugados

Conclusiones:

Este Paper Mario Sticker Star es una aventura entretenida, que te hace pasar un buen rato mientras lo juegas, pero que no llega a los estándares de calidad a los que nos tiene acostumbrada Nintendo en la serie.

Alternativas:

No hay actualmente ningún juego en 3DS similar a este, lo mas parecido es Sonic Chronicles o los Mario & Luigi para Nintendo DS.

Positivo:

- Apartado gráfico cuidado
- Rejugabilidad al tener muchas pegatinas para coleccionar.

Negativo:

- Pierde casi todos los componentes RPG al estar tan simplificado

andrea gil

gráficos	80
sonido	75
jugabilidad	60
duración	70
total	**71**

Una segunda opinión:

Los niveles no son precisamente originales. Y desde luego no ayuda para nada lo tedioso de las pegatinas.

Benjamín Rosa Fernandez



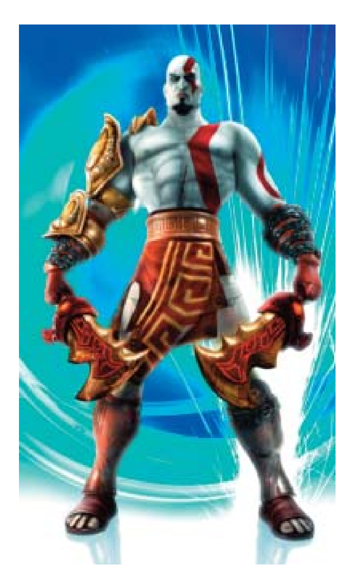


desarrolla: sce sta. monica · **distribuidor:** sony · **género:** lucha · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +12

PS All-Stars Battle Royale

Todos contra todos

En medio de una gran polémica por su parecido con cierta saga de la competencia, llega a las consolas de Sony un título en el que la diversión y la rapidez prevalecen sobre la técnica y la paciencia, tan necesarias en otros juegos de lucha



PlayStation All-Stars Battle Royale no es ni más ni menos que un juego de lucha con marcado carácter social y frívolo, en el que los personajes más carismáticos del universo PlayStation y algunos invitados miden sus fuerzas en combates de cuatro jugadores.

El elenco de personajes jugables está encabezado por estrellas de la talla de Kratos o Nathan Drake, aunque también cuenta con algunos menos populares como pueden ser Fat Princess o el rescatado del olvido PaRappa the Rapper. A los personajes de Sony se unen algunos invitados de renombre como el Big Daddy de Bioshock, Dante de DMC o el mismísimo Heihachi Mishima de Tekken. Aunque el número de personajes no es excesivamente alto para un juego de estas características, hay que destacar que son muy diferentes entre si y se han llevado perfectamente al

All-Stars Battle Royale permite el juego cruzado entre plataformas (PS3 y Vita) y dispone de CrossBuy, compras el de sobremesa y tienes gratis el de portátil

juego sus características especiales y personalidad.

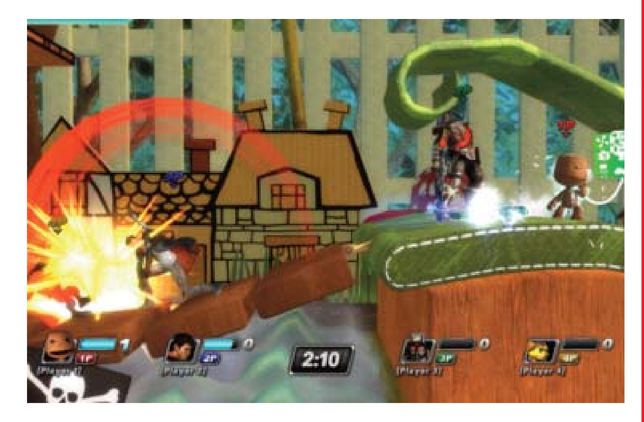
El sistema de juego es novedoso y funciona, golpeando a los enemigos llenamos una barra que nos proporciona puntos de ataque especial, cuando tengamos uno, dos o tres puntos podemos desencadenar el ataque asociado a nuestro personaje del nivel de puntos alcanzado y entonces eliminamos a los rivales, sumando muertes. Es una mecánica que fomenta el ataque y por tanto un juego rápido y frenético. Ofrece además la posibilidad de que el resultado del combate cambie en cualquier momento, por lo que hasta que no acaba el tiempo hay que mantener una actitud agresiva y muy ofensiva.

El problema principal de Playstation All-Stars Battle Royale es que algo tan importante en un juego de este tipo como es el equilibrio entre "luchadores" está bastante descuidado, y por momentos da la sensación de que está hecho a propósito, ya que los personajes con los golpes más definitivos son los que menos llaman de inicio a los jugadores. Los golpes especiales de nivel 2 y 3 de algunos personajes son simplemente definitivos, mientras que los de algunos otros no lo son tanto y obligan a un mayor esfuerzo para un mismo resultado. Es algo sencillo de corregir por medio de un parche que esperemos Sony lance próximamente.

Los otros grandes protagonistas del juego son los escenarios, muy dinámicos y perfectamente ambientados en los universos de los juegos que ceden a sus protagonistas. Forman parte del combate con plataformas móviles y objetos que aparecen y desaparecen, obligando al jugador a estar pendiente de que será lo próximo que ocurra.

Cumple en cuanto a modos de juegos, destacando la posibilidad de juego cruzado con Vita y los combates de varios jugadores en pantalla u online.

A nivel gráfico destaca como se han logrado integrar personajes y escenarios diferentes en un mismo juego, y unas animaciones plagadas de detalles y guiños. El sonido cumple sin más, con algunas melodías conocidas.



Conclusiones:

Si buscamos un juego de lucha sencillo, directo y divertido PlayStation All-Stars Battle Royale es nuestro título. Más allá de polémicas de plagios o inspiraciones, SCE Santa Monica ha logrado un videojuego muy jugable y divertido, aunque falto de equilibrio entre algunos de sus protagonistas.

Alternativas:

Las alternativas hay que buscarlas en las consolas de Nintendo y todos sabemos como se llaman.

Positivo:

- Muy divertido y frenético
- Personalidad propia

Negativo:

- Desequilibrio entre personajes
- Más personajes llegarán en DLC

josé barberán

gráficos	66
sonido	68
jugabilidad	74
duración	72
total	73

Una segunda opinión:

PlayStation All-Stars Battle Royale ofrece buenos y divertidos combates. Nos ha causado mejores sensaciones de las que esperábamos y se postula como una muy buena opción para todos los públicos. Si tienes las dos consolas de Sony consigues dos juegos por el precio de uno.

Jorge Serrano



desarrolla: insomniac · **distribuidor:** sony · **género:** tower defense · **texto/voces:** cast. · **pvp:** 19,99€ · **edad:** +7

Ratchet & Clank: QForce

Y no se pudo defender a sí mismo

La carismática pareja Ratchet & Clank se reinventan una vez más con QForce transformando el juego en el género que parece estar de moda, el tower defense, pero puede que el cambio no les haya sentado tan bien

Tras más de 10 juegos a sus espaldas es normal que Insomniac haya querido intentar darle un toque de originalidad a su saga Ratchet & Clank, pero claro, no siempre tiene porque salir bien los experimentos y algo parecido es lo que ha sucedido con el nuevo título de la saga QForce.

La desarrolladora ha querido probar suerte con uno de los géneros de moda, el tower defense y llevarlo a este divertido universo. ¿Pero qué ocurre cuando un juego que está diseñado para disfrutarlo con otro jugador no puede ser jugado debido a que no hay casi nadie online? Este es tan sólo la punta del iceberg de los problemas del título.

En primer lugar nos encontramos ante un juego con un apartado gráfico más bien discreto y que en anteriores entregas como Todos para Uno o Atrapados en el Tiempo resultaba mucho más llamativo y espectacular para la vista. Aparte de eso, la inexplicable (quizá sólo argumentalmente) falta de un modo a 4 jugadores, que fue el buque insignia de su anterior entrega, ayuda a que este QForce resulte decepcionante en una primera partida.

El título puede ser completado de forma local u online, además de un modo competición, el problema es que la comunidad online es muy escasa

Aún así, al empezar nuestra primera partida nos encontramos con que tenemos que defender 6 generadores de horas de enemigos mediante la construcción de torretas, barreras y



minas, mientras que a la vez tenemos que desconectar la base de los enemigos y para ello, debemos explorar el mapa de la zona y luchar contra aún más enemigos,

QForce incluye la opción de cross buy con la que podremos descargar el título para Vita en 2013

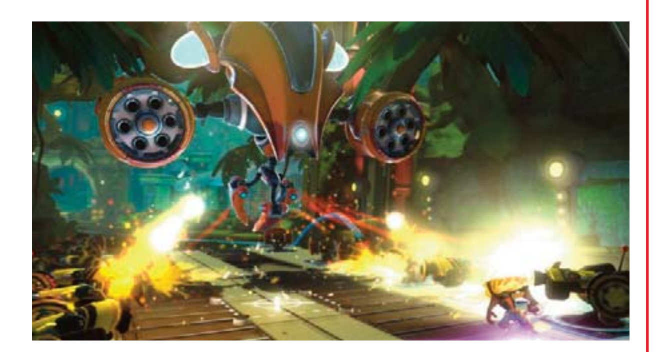
estructura que se repite durante todo el juego.

Quizá dicho así parece fácil, pero la escasez de información, de unidades de defensa (y el desproporcionado coste de ellas), unido a los pocos recursos que encontraremos por el mapa hace que este juego esté pensado para un mínimo de dos jugadores.

Y a pesar de todo, al jugarlo en modo local con un amigo el juego resulta divertido y hasta cierto punto, rejugable.

No es que sea un juego largo, pero cuenta con la baza de la enorme cantidad de desafíos y objetos ocultos por todo el mapa de cada uno de los escenarios que se han creado para la ocasión. Además, ver como nuestro personaje evoluciona y mejora poco a poco es una gozada. También se agradece el excelente trabajo en la localización al castellano, contando con las veteranas voces de la saga.

Por último, recordar que QForce es otro de los títulos que incluyen cross buy para poder descargar el título de forma gratuita para Vita cuando esté disponible, para 2013. Así que bien mirado, tener 2 juegos por unos 20 euros no es tan mal plan.



Conclusiones:

A pesar de querer ser un título original, los problemas superan a los escasos puntos buenos. De todas formas, su bajo precio y la posibilidad de jugar con un amigo o familiar hace que la diversión del juego aumente.

Alternativas:

Dungeon Defenders es un juego completamente superior y mucho más divertido.

Positivo:

- Su bajo precio y la posibilidad de poder descargar el título en Vita.
- Jugarlo con un amigo.

Negativo:

- Picos de dificultad inexpicables.
- Falta de información a la hora de construir y defender la base.

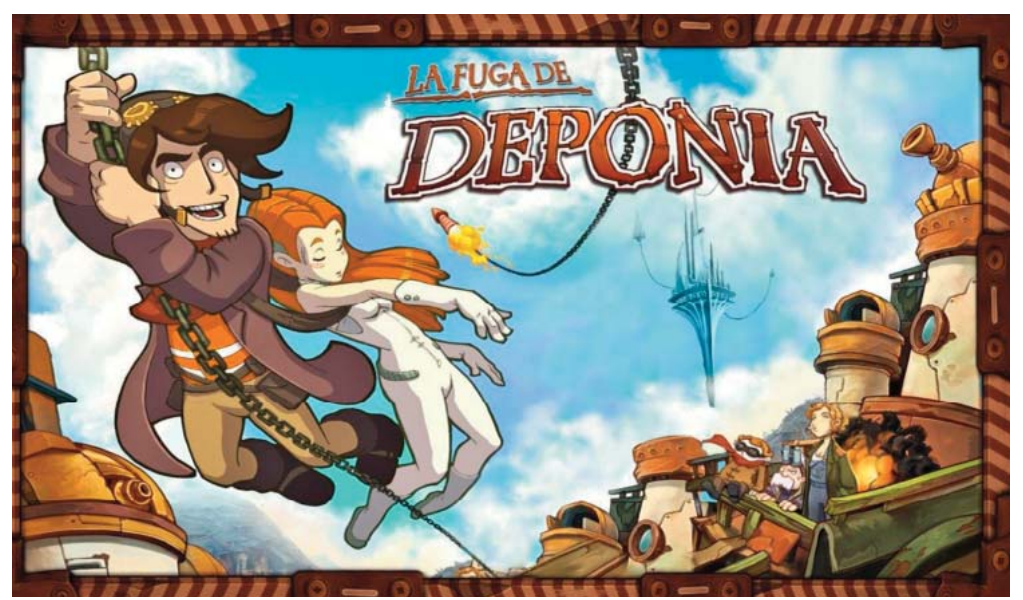
xavi martínez

gráficos	62
sonido	70
jugabilidad	60
duración	70
total	**67**

Una segunda opinión:

En primer lugar, hay que agradecer a Insomniac que quiera seguir renovando esta saga para que no quede repetitivo pero este intento ha sido un fracaso. Ratchet & Clank no pegan en este género y se echa en falta un modo 4 jugadores como en su anterior juego: Todos para Uno. Una verdadera lástima.

Carlos García



desarrolla: daedalic · **distribuidor:** fx · **género:** av.gráfica · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 19,95€ · **edad:** +12

La fuga de Deponia

Un género que se resiste a morir

Monkey Island, Grim Fandango, Broken Sword, etc. Si eres de los que has soltado un lagrimón al leer estos nombres, entonces estás a punto de descubrir otro de esos juegos en los que invertir tu tiempo y dinero

Porque eso es lo que han tratado de sacar al mercado los desarrolladores alemanes de **Daedalic**. Una aventura gráfica como las de la vieja escuela y que será del gusto de los más carrozas y nostálgicos. Basado en el tradicional **point & click** por el cual la combinación de objetos y la elección de diálogos será un factor muy importante para avanzar, **La Fuga de Deponia** ofrece al jugador, elevadas dosis de humor, aventura, y lo que es más importante: una buena cantidad de puzles con los que pensar. La auténtica clave y "leitmotiv" del juego.

Así, los aficionados al género se encontraran ante un título que de sobras colmará sus expectativas. Quizás tenga pequeños fallos como el hecho de que algunas de las gracias no lo sean tanto o que la carga gráfica no sea en ningún momento nada del otro mundo, pero eso es más subjetivo que un defecto en sí mismo y será el jugador quien le de tanta importancia como sus propias aspiraciones. Será pues en el aspecto jugable donde más nos centraremos ya que de todos modos, y en un título de estas características, el motor gráfico es lo de menos y sí es mucho más importante la capacidad para empatizar con el jugador y entretenerlo.

Realizada al clásico estilo de dibujos animados en dos dimensiones --que sin duda es la mejor puesta en escena para el género-- el jugador tomará el papel de **Rufus**, un muchacho bastante torpe que por vicisitudes de la vida ha terminado por

La Fuga de Deponia ofrece numerosos momentos muy al estilo de lo que ya pudimos ver en compañía del famoso Guybrush



criarse en medio de la basura de Deponia, y que pese a haber fallado innumerables veces en su intento por salir de ella, todavía guarda un as en la manga para hacerlo por

Los aficionados tendrán Rufus para rato, ya que es el comienzo de una trilogía

última vez: tú, el responsable de que ahora su sueño llegue a buen puerto.

Hemos hablado de puzles pero lo cierto es que La Fuga nos hará disfrutar con muchos otros minijuegos. Todo unido al magnífico doblaje al castellano que ya quisieran otras muchas superproducciones tener, el jugador más veterano no podrá evitar recordar sus tiempos de gloria pasada cuando manejaba al conocido pirata Guybrush. Y es que este juego se acerca de una manera pasmosa a las sensaciones vividas en **Monkey Island**.

Concebido como una trilogía, el final del juego deja las puertas abiertas y de forma clara a una continuación. No es una historia original ni tiene un argumento de película --personajes con anhelos por salir de su miseria los hay a patadas-- pero lo importante es que ha sido llevada al juego de forma correcta. Tendremos Rufus para rato y como siempre, FX, realizando unas localizaciones como ninguna otra distribuidora. Recomendado.



Las aventuras gráficas vivieron su mejor época a principios de los 90. Hoy, casi 20 años después, es un género que se resiste a morir

Conclusiones:

Otro de los géneros que se niegan a morir. Pese a que apenas podemos disfrutar de aventuras gráficas al estilo clásico, La Fuga de Deponia llega a un mercado saturado de shooters, demostrando que las buenas ideas por muy viejas que sean siguen gustando... y vendiendo. Compra recomendada con una inmejorable localización de FX

Alternativas:

Hollywood Monsters, Monkey Island, etc.

Positivo:

- *Localización marca FX*
- *Humor, puzles... ¿qué más?*

Negativo:

- *Se nos hace corto*
- *Abusan algo de las gracias*

dani meralho

gráficos	70
sonido	75
jugabilidad	70
duración	65
total	**70**

Una segunda opinión:

Un título que recuerda a las aventuras de Monkey Island y que deja un buen sabor cuando lo terminas.

Daniel Tirador



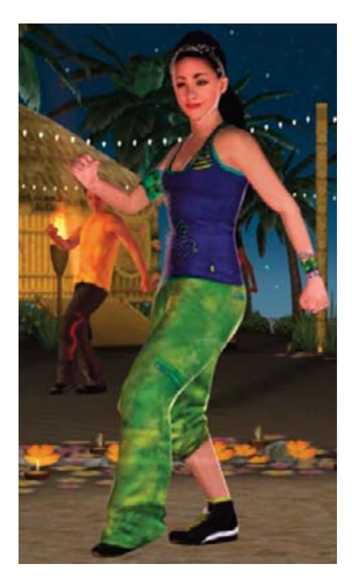


desarrolla: majesco · **distribuidor:** 505 games · **género:** fitness · **texto/voces:** cast · **pvp:** 39,90 € · **edad:** +12

Zumba Fitness Core

La búsqueda del abdominal perdido

Cuando en mayo llegue el buen tiempo vas a lamentar todos los meses perdidos ahora que toca lucir cuerpo. Zumba Fitness Core te propone adelantar la operación bikini a golpe de baile. Es hora de ponerse el chándal



Los juegos basados en ejercicios están encontrando un filón dentro de Kinect y Wii. Dentro del periférico de Microsoft probablemente sea el pilar más firme dentro de su cuestionable catálogo de títulos. Y profundizando aún más, Zumba Fitness una de las franquicias mejor resueltas que podemos encontrar para él.

Tras algo más de dos años de vida, y con más de ocho millones de copias vendidas, en esta ocasión llega una nueva entrega que tiene un objetivo muy claro: intentar conseguir un vientre plano. El que nos salga después la tableta de chocolate ya es cuestión de las ganas que le echemos al asunto.

Core vuelve a presentar sus credenciales en un producto que aunque su objetivo principal es hacernos quemar calorías a través de exigentes rutinas de movimiento, y no se obsesiona con obtener una detección

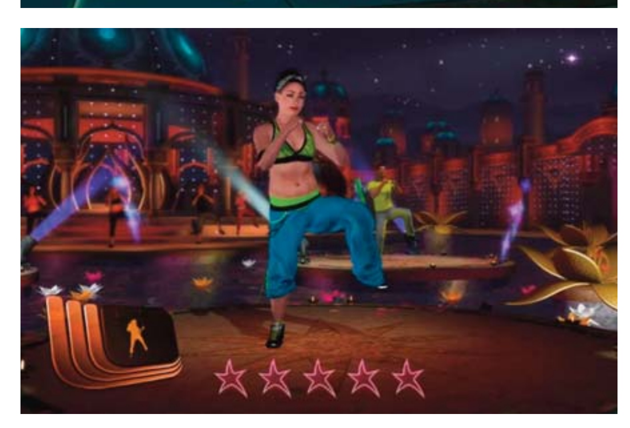
Las sesiones se alargan durante casi una hora y a través de una quincena de temas terminaremos con unas 1000 calorías menos. Merece la pena

100% fidedigna de lo que nosotros hagamos. En ese sentido juega con la psicología al incentivar al jugador a moverse premiándolo con estrellas aunque no sea capaz de reproducir lo que ocurre en pantalla. A nada que nos movamos llenaremos una barra. A poco que lo hagamos bien, dos. Y el "clavar" un movimiento no es nada del otro mundo.

Pero hay que dejar claro que no son sesiones aptas para sedentarios. Las casi 1000 calorías que quemaremos en la hora que dura cada clase exigen un mínimo de resistencia para poder llevar el asunto a buen puerto. Y es más que probable que al día siguiente acusemos el sobreesfuerzo en forma de agujetas.

Y es que las novedades no son precisamente numerosas en esta nueva entrega. En Majesco han entendido que si algo funciona, y gusta, es mejor no tocarlo. Así que aunque en Core vamos a ver las estrellas del ejercicio en todo momento, y pequeños indicativos en pantalla del ejercicio que viene a continuación, en esencia sigue siendo lo mismo de siempre al que para la ocasión le acompaña el que posiblemente sea el tracklist mas estrambótico de toda la franquicia. La fórmula funciona, pero nos va a costar acostumbrar nuesto oído a la personal mezcla de estilos que propone. Pero todo sea por lucir cuerpo.





Conclusiones:

Una apuesta que nunca falla dentro de todo lo que podemos encontrar para Kinect. Divertido, y sobre todo muy exigente. Si no estás acostumbrado a hacer ejercicio al día siguiente lo notarás hasta en las pestañas.

Alternativas:

Cualquiera de la serie Zumba. Fuera de ella puedes encontrar tambien buenos juegos de ejercicios dentro de los Fitness Your Shape de Ubisoft.

Positivo:

- Quemar calorías a un ritmo endiablado.
- Incentiva a seguir jugándolo

Negativo:

- Mezcla musical muy extraña

gonzalo mauleón

gráficos	70
sonido	75
jugabilidad	70
duración	75
total	**73**

Una segunda opinión:

Mucho más cansado que los anteriores. Al final de las rutinas de ejercicios acabas literalemente vacía.

Carolina Abad

CALL OF DUTY
BLACK OPS II

LIMITED E



DITION HEADSET COLLECTION



Remakes:
UFO: Alien Invasion

Los grandes clásicos vuelven a las plataformas actuales



Ahora que, según dicen los mayas, estamos en el albor de una nueva era, ya va siendo hora de decirlo alto y claro: los alienígenas están entre nosotros. Diremos más, llevan entre nosotros desde hace casi 20 años y desde entonces no se han ido, porque la invasión que se produjo en el X-COM original dejó una huella indeleble.

Tanto que desde entonces han ido surgiendo varios remakes que rinden tributo al juego de Microprose y a su mecánica, como en el caso que nos ocupa. UFO: Alien Invasion es un desarrollo que lleva ya en marcha varios años y que homenajea al título creado por Julian Gollop a su propio estilo, con un motor de juego en 3D para actualizar el aspecto visual del original y algunas variantes en la gestión de recursos de la base inspiradas, posiblemente, en subsiguientes juegos de la marca X-COM, como el hecho de poder contratar el número de empleados que queramos y estar limitados a los que se hallen disponibles.

Por lo demás, y aunque quede patente la escasez de medios, UFO: Alien Invasion es un gran trabajo que conserva la jugabilidad de su referente y nos devuelve sus batallas entre nuestras tropas terrestres y los beligerantes invasores, de las cuales podremos seguir recuperando materiales e investigando nuevas tecnologías. En esta ocasión, como no, con algunas variantes nuevas, incluso. A cualquier aficionado a esta saga de estrategia le merecerá la pena buscarlo en su página web y echarle un vistazo.

Plataforma original:
Amiga, PC

Año lanzamiento original:
1993

Título original:
X-COM: Enemy Unknown

Plataforma remake:
PC

Valoración de GTM



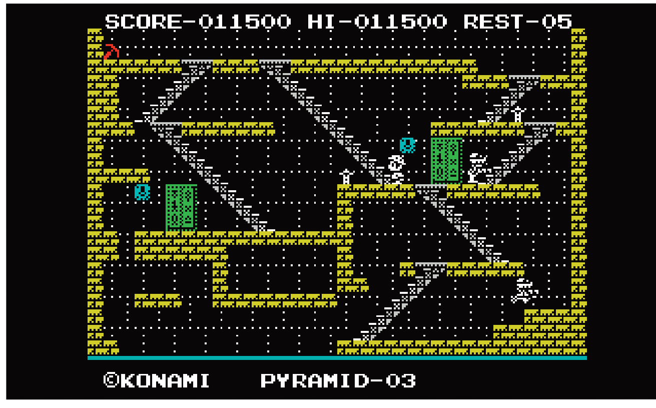
PVP:

gratis

King's Valley

Hablar de un juego de los ahora llamados "neo-retro" y nombrar al estudio RetroWorks es dar una garantía sólida de calidad. Sus juegos hechos a día de hoy para plataformas clásicas como MSX o Spectrum demuestran el enorme potencial lúdico de aquellas máquinas.

Y con King's Valley han elegido un juego de aquellos capaces de enganchar durante un buen rato gracias a su suavidad y su adictividad, nacidas desde la sencillez del clásico de plataformas creado por Konami para el venerable ordenador MSX. Un remake para Spectrum que se puede jugar en emuladores y que recomendamos probar.



Plataforma original: MSX
Plataforma remake: PC
Año lanzamiento: 1985
Valoración de GTM
Título original: King's Valley
PVP: gratis

The Empire Strikes Back

La relación entre Star Wars y los videojuegos no viene de ahora. A principios de los ochenta, la licencia de Lucasfilm ya se paseaba por los salones arcade de la época donde The Empire Strikes Back, la recreativa basada en El Imperio Contraataca que nos colocaba a los mandos de un Ala-X primero y del Halcón Milenario después, se llevaba las miradas y las monedas.

Y aquí la tenemos, en todo su esplendor y con gráficos en alta resolución. Un shooter sobre raíles en el que reviviremos la batalla Hoth o la huída por el campo de asteroides. Que la Fuerza os acompañe.



Plataforma original: Arcade
Plataforma remake: PC
Año lanzamiento: 1985
Valoración de GTM
Título original: The Empire Strikes Back
PVP: gratis

C&C: Red Alert





FICHA **Año**: 1996 - **Plataforma**: pc/psx - **Género**: estrategia

Continuamos con estrategia de la buena y sin dejar todavía de lado a la saga Command and Conquer. Este mes, con Red Alert

Westwood fue también el creador de esta entrega donde, en una hipotética realidad alternativa, Albert Einstein viajaba a la Alemania de 1924 con el fin de asesinar a Adolf Hitler y evitar así que diera comienzo la 2ª Guerra Mundial, situación que al mismo tiempo aprovecharía la URSS bajo el mando de Stalin para hacerse con el total control de la vieja Europa.

Así, con un nuevo enemigo en el mapa que sirva de excusa para liarnos a tiros, bombas y cañonazos --ya bien formando parte de los Aliados como de los Soviéticos-- comienza el que se considera realmente como el segundo juego de la saga aunque sólo cronológicamente. Recordemos que en las entregas anteriores de esta misma sección, los bandos en disputa eran el Nod y el Gdi, con otro argumento (aunque en el mismo universo ya que incluso Kane aparece en el juego como ayudante de Stalin) y con un guión completamente distinto aunque a simple vista pueda parecer similar. Mejorando o cambiando tanto respecto a su predecesor, que se trata en realidad de un punto y aparte en la trayectoria de la franquicia.

Y es que **Red Alert** no sólo se aparta a grandes rasgos de todo lo que ya habíamos visto en Tiberian Dawn. La estrategía seguía ahí, y en esencia seguía siendo lo mismo de siempre a pesar de que ahora ya no era el tiberio el motivo principal por el cual comenzar una Guerra. Pero por primera vez se añade al motor gráfico un nuevo elemento que aumentará no sólo las posibilidades jugables del título sino el modo en que se llevarán a cabo: el agua.

Así es. Por primera vez podremos usar tanto unidades acuáticas como de tierra y aire. Además se incluyen nuevas y poderosas unidades al ya de

Modding a cargo de C&C Labs. Salón de belleza

Ni siquiera los juegos de estrategia más viejunos se libran de los ya famosos e indispensables mods. A cargo de unos jovenzuelos, C&C Labs mejoraba en todos los aspectos el título original. Con nuevos gráficos, una banda sonora remasterizada y una inteligencia artificial a todas luces, nunca mejor dicho, totalmente mejorada que lo pondría realmente difícil en el modo de juego contra la máquina llamado Escaramuza.

Pero ojo, estamos hablando de un mod que usa el motor gráfico de Red Alert 3 y que nos trae la posibilidad de disfrutar del clásico con toda la calidad técnica de su tercera entrega. Podréis encontrarlo bajo el nombre de The Red Alert Mod.



El éxito de Red Alert propició que no mucho más tarde Westwood sacara dos expansiones más para el juego

por sí bastante numeroso armamento. Y con claras diferencias, ya que mientras el eje soviético dispone de unidades lentas y pesadas (con las fuerzas aéreas como destacamento principal), la coalición formada por los Estados Unidos y los países europeos invadidos tendrá a su vez efectivos más baratos y ágiles (más débiles y con la consiguiente pérdida de capacidad defensiva) centrados éstos en el combate naval.

En Red Alert no existe el tiberio, siendo ahora el bando formado por los Estados Unidos y aliados quienes se enfrenten a la poderosa URRS

Se añaden también figuras de ataque como los perros, los Cruceros, Destructores o el conocido como Telón de Acero que hará a nuestros efectivos invulnerables durante un breve espacio de tiempo.

Con la magistral banda sonora creada por **Frank Klepacki**, ganadora de diferentes premios y entre la que destacaba el tema de la "Marcha del infierno", considerada también como una de las mejores de la historia de los videojuegos, Red Alert ponía de manifiesto que la estrategia era cosa de Westwood y de nadie más. Sí había otros títulos del mismo genero como Age of Empires y el propio Starcraft, pero tan diferentes que cada uno de ellos seguía siendo el amo y señor en su parcela. Y en el caso de la W, en la bélica.



Como ya dijimos en otra ocasión, la marca de la casa sigue tirando de los actores reales para narrar las diferentes secuencias cinemáticas que surgirán antes y después de cada misión. Pero lo que más recordarán los aficionados será la introducción --y a la que dedicarían innumerables horas-- de la todavía modesta y moderada opción multijugador. Añadiendo al modo campaña y escaramuza, la posibilidad de jugar en red.

Otras versiones verían la luz en la primera Playstation pese a que a que quien se llevaba la palma era la de Pc. Poco tiempo después, y para saciar el apetito de los jugadores que pedían más mapas (en RA sólo encontrábamos mapas nevados y de tierra como en la entrega anterior), Westwood sacaría a la luz dos expansiones del original: Counterstrike y The Aftermath. Siendo la última la única en la que se agregarían nuevas unidades como el Cronotanque y el Soldado de Shock.

dani meralho

Alien Storm





FICHA **Año**: 1990 - **Plataforma**: arcade/pc/spectrum/megadrive/comodore64 - **Género**: shooter

Quizás no sea uno de los títulos más recordados de sus plataformas o de su generación, pero sí tuvo éxito y gustó al público. Alien Storm es un título divertido donde los haya y uno de los más importantes de la época

En 1990 ve la luz la primera versión de la mano de SEGA para las máquinas arcade. Desde entonces el juego ha tenido diversas versiones para otras plataformas, en ocasiones llegando a parecer juegos completamente diferentes. Cómo era común en la época SEGA tanteaba el terreno con las recreativas y después se lanzaba al merado de las domésticas.
La versión de recreativa contaba la trama en una graciosa cinematica. Un grupo de amigos regentan un chiringuito llamado Alien Burguer, sin embargo, una invasión alienígena les obliga a tomar las armas y convertirse en los... Alien Busters. Esto es todo el argumento que necesitamos para ponernos en marcha, esto y saber que podemos controlar a tres carismáticos personajes (cuyos nombres y colores tendían a cambiar según en qué versión jugáramos): Una mujer amante de la lycra amarilla llamada Karen, un hombre de rojo llamado Garth y un androide de nombre Scooter.

La jugabilidad no se veía modificada por los personajes aunque cuenta la leyenda urbana que Scooter era más sencillo de controlar. Todos contaban con las mismas armas para enfrentarse a la invasión: armas lanzallamas, agilidad y un



Tenemos que utilizar toda nuestra pericia para evitar acabar acorralados por nuestros enemigos. Esto en ocasiones es una verdadera misión imposible

ataque especial cada uno. Y es que la dinámica del juego será la de enfrentarnos a hordas de alienígenas y chamuscarlos con nuestros lanzallamas. Quizás esto no pueda parecer innovador (y no lo era, la verdad) pero el juego tiene un par de ases escondidos que lo hacen muy interesante.

A lo largo de seis extensas misiones (en algunas versiones contábamos con algunas más) debemos exprimir toda nuestra habilidad para eliminar a diversos tipos de alienígenas que tienen además la capacidad de camuflarse con el ambiente, así veremos cómo los cubos de basuras tratan de matarnos. Estas misiones de combate se verán inteligentemente intercaladas con otras en primera persona en las que entraremos en tiendas o edificios a rescatar civiles y recuperar la energía que consumimos con nuestros ataques. Estos momentos de shooter dotan al juego de una agilidad y frescura inmejorables y nos ponían contra las cuerdas al tener que cambiar nuestra forma de jugar. Además como venía siendo habitual en la época tenemos nuestras misiones de vehículos (en este caso corriendo) en la que tendremos que esquivar obstáculos mientras disparamos.

El apartado gráfico no es muy destacable salvando algunos momentos como las transformaciones de los objetos en alienígenas y los momentos shooter donde el diseño ganaba un tono realista muy bien conseguido. Destrozar los escenarios es una gozada. El apartado música no desmejora el título y tiene algunas canciones pegadizas y algunos efectos de sonido muy bien logrados.



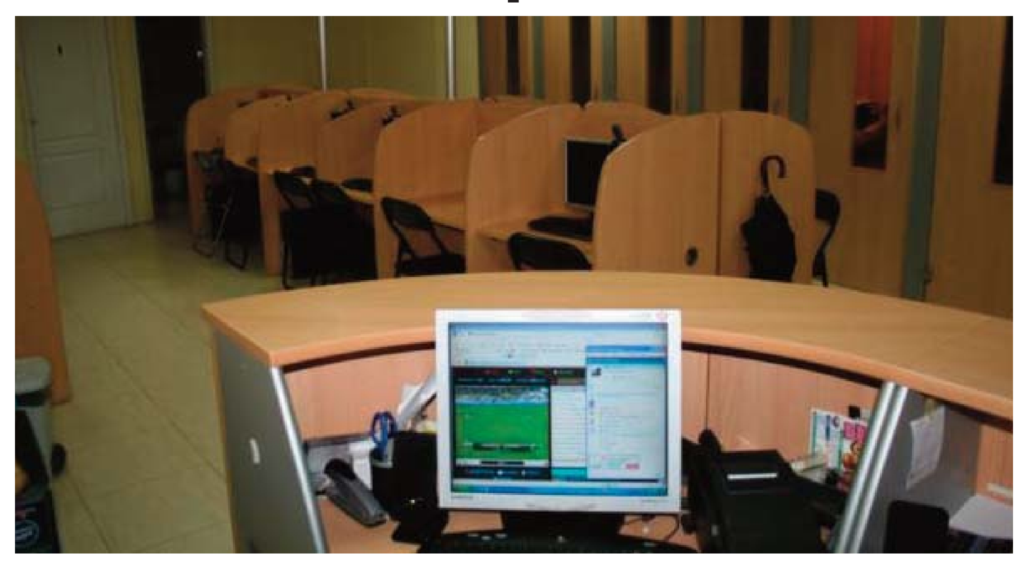
El modo primera persona es uno de los más divertidos y más complicados del juego. Teníamos la posibilidad de destruir todo el escenario



Los niveles de carrera son todo un reto, debemos combinar velocidad de reacción y pulso para esquivar obstáculos y matar enemigos

carlos gómez gurpegui

Cibercafés: La época dorada



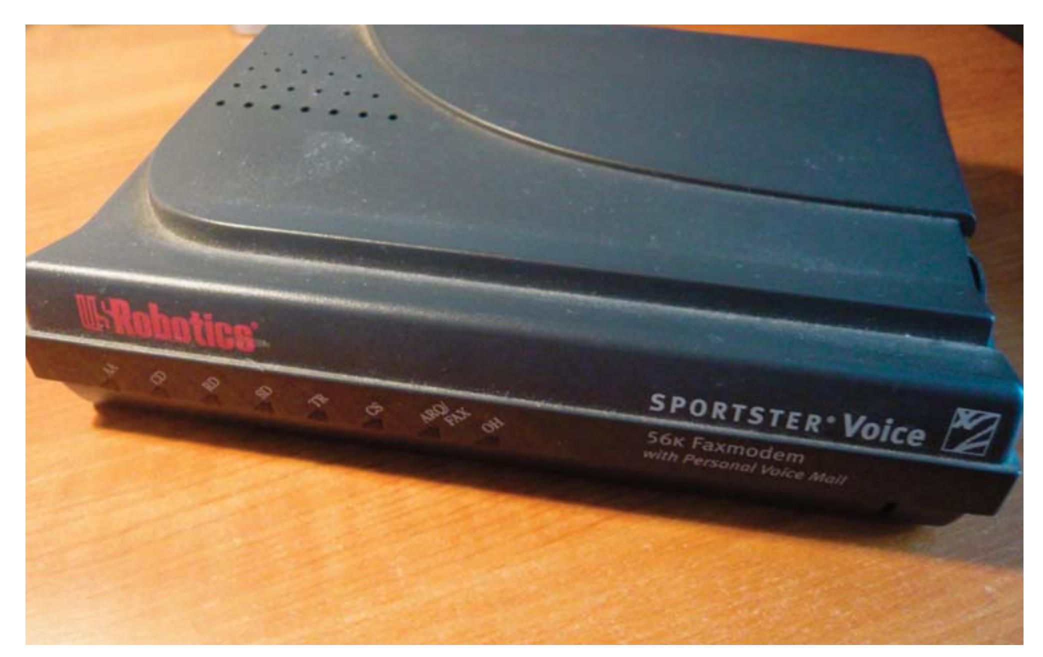
Es la historia de cómo Internet irrumpió en nuestras vidas y cómo los cibercafés nacieron y se transformaron de la noche a la mañana en el centro de ocio de toda la juventud. Comenzamos el viaje a través de la línea de 56kbps

Fui parte de la historia

Trabajé durante un cortísimo pero intenso periodo de tiempo en un ciber de mi pueblo. Los jugadores del Diablo me volvían loco pidiéndome que traspasase sus personajes de un equipo a otro (¿por qué no podían comprar un maldito disquete?, ¡los vendíamos a 1€!), la gente me lanzaba monedas desde su puesto para pagar el tiempo, e incluso un cliente llegó al ciber con todo lo que había pescado en el puerto, apestando el local de olor a sardina. Y además los clientes me echaban la culpa cada vez que el Windows se les colgaba (¡ni que yo hubiese programado el sistema operativo!).

A principios de los noventa los telediarios comentaban en su sección tecnológica que el futuro estaba próximo; que algo llamado Internet revolucionaría el mundo permitiéndonos compartir información desde la roseta del teléfono. Y cuando se instaurara, el correo tradicional pasaría a la historia y todas las cartas se redactarían, enviarían y recibirían desde la computadora. Pero de todas estas noticias y muchas otras que corrían a cerca de la red de redes, la que más me llamaba la atención era la que decía que pronto podría jugar partidas a dobles con mis amigos estando cada uno de nosotros en nuestras respectivas casas. Bueno, también hablaban de algo llamado Infovía que nunca supe qué era hasta que desapareció.

Fue pasando el tiempo y aquél Internet que parecía lejano por fin llegó, o al menos yo me enteré de su existencia, ya que al principio era cosa de sólo unos pocos privilegiados. La primera vez que me conecté a la red fue en el ordenador del trabajo de la madre de un amigo; ella era profesora y nos dejó en su despacho con el ordenador mientras daba una clase. Este amigo abrió el Netscape y después, para enseñarme a usar Internet me mostró una página con texto e imágenes. ¡Qué decepción! ¡Internet no era divertido! Era un simple programa que valía para ver documentos. Desilusionado recuerdo que le dije “anda, quita esto que es coñazo y nos echamos una al Bus-



caminas".

Semanas más tarde le dí otra oportunidad y aprendí a usar Yahoo y a realizar mis búsquedas. La cosa mejoraba. Luego aprendí a chatear y ya me vicié. En aquella época yo quería ser radioaficionado pero no disponía de un equipo, y el chat era la alternativa perfecta para hablar con cualquier persona con gustos afines sobre cualquier tema.

Tras incontables semanas de duras negociaciones con mi padre lo martiricé hasta el punto de que me permitiese disponer de una conexión a Internet en casa. Yo ya venía curtido de una batalla anterior en la que le había pedido el Digital Plus ya que tener una lista interminable de canales en la televisión garantizaba que siempre habría cosas interesantes que ver... o al menos eso creía. ¡Iluso de mi! Para lo único que valía la pena el Digital Plus era para ver el canal C: que trataba temas informáticos y videojueguiles.

Así pues, en cuanto pude me hice con un MODEM de 56kbps y el banco Bankinter fue el que me facilitó la conexión a la red. Pero claro, había que pagar el tiempo que uno estuviese conectado como si de una llamada se tratase, así que había que controlar el gasto de alguna manera y para ello, sólo tenía permiso para conectarme los viernes de 21 a 23h. Tiempo que aprovechaba para entrar en el chat de Ole a charlar.

Con el tiempo Telefónica sacó unos bonos por horas que comprándolos pues podías disfrutar un tiempo limitado de Internet, y unos meses después por fin podríamos suscribirnos a la esperadísima tarifa plana de Retevisión, que te permitía estar conectado de forma ilimitada a partir de las 18 de la tarde.

La tarifa "plana ilimitada"

Bueno, lo de ilimitado era un decir, ya que como ocupabas la línea telefónica a veces tenías que desconectarte para que los demás pudiesen hacer y recibir llamadas. Entonces los móviles estaban empezando a extenderse como una plaga y no gozaban ni por asomo de la popularidad que tienen a día de hoy. Raro es el especímen que no ha tenido que desconectarse porque sus progenitores no tenían que hacer una llamada justo cuando el MODEM conectaba.

Mi primer móvil fue un Alcatel One Touch Easy, que era como el teléfono fijo de casa sólo que de un color fosforito. Una auténtica arma arrojadiza contundente y dura como una piedra que también servía para realizar llamadas y escribir algún que otro SMS.



La fauna del Ciber

Los jugadores que todo lo hacen a gritos

Si están solos son tranquilos y discretos, pero cuando se juntan en manada para jugar en red se termina la paz. No paran de gritar y de soltar tacos e improperios molestando al personal con sus voces. Además para estar seguros de que todos y cada uno de nosotros escuchábamos sus gritos se sitúan en ordenadores alejados para cubrir con sus alaridos el mayor espectro.

Con la llegada del Counter Strike los gritos se incrementaron ya que además de los clásicos "¡¡JOD$&E TE MATE!!" y "MALDITO CAMPER" tenían que gritar también las órdenes de equipo. Es con diferencia el grupo de usuarios más molesto que nos podíamos encontrar en la sala. Sentarse cerca era amargarse la tarde.

El usuario que desconocía absolutamente todo

Inexpertos siempre ha habido, pero en aquél entonces eran bastante más divertidos que hoy en día. Intentaban hacer cosas extrañas debido a su escasa idea de cómo funcionaban las cosas. Anécdotas de este grupo hay para escribir libros, y muy probablemente nosotros sin saberlo hayamos protagonizado más de una. ¿O es que todos habéis nacido aprendidos?

De aquél tiempo recuerdo especialmente una que me marcó para toda la vida. Uno de ellos acuñó la famosa frase de "grábame Internet en un disquete". También estaban aquellos que solían grabarse los accesos directos de programas y juegos para disfrutar de ellos al llegar a casa. Eran entrañables.

Aquél que creía saberlo todo y más

En contraposición a los usuarios inexpertos estaban los fantasmas. Gente que se pasaba la noche y el día en los cibercafés alardeando de sus conocimientos, que eran escasos pero que por aquél entonces estaban por encima de la media. No te dejaban tranquilo e intentaban aconsejarte aunque tu no les hubieses preguntado nada. Eran auténticos maestros en dominar las artes de la escena y la manipulación. Se sentaban en tu puesto aprovechando los momentos en los que te ibas al baño. Nunca pagaban por un ordenador, usaban el de los demás y si se apoderaban de tu teclado estabas perdido.

Para entrar en este grupo había que tener mucha cara dura de forma innata.



Las adolescentes que cambiaron su rutina

Las discotequeras de tarde eran aquellas adolescentes que aparecían todas maquilladas para ir a la disco en las sesiones light. Estas sufrieron una metamorfosis brutal con la popularización de los cibers. De repente cambiaron sus hábitos y se volvieron adictas al chat. Acostumbradas a camelar al disc jockey de turno para que pusiese sus canciones favoritas, no tardaron en utilizar sus sucias artimañas con el encargado del ciber para obtener beneficios en forma de adelanto en la lista de espera o de algo de tiempo gratis. ¡Mujeres! ¡Siempre consiguen lo que quieren!

En esta época se pueden contar por millones las ciberrelaciones que surgieron al calor de los cibers y al anonimato que entonces otorgaba la red.

El adicto y el coleccionista compulsivo de porno

Daba igual a la hora que fueses al ciber, este individuo siempre estaba allí, frente al mismo PC de siempre. Pasaba incluso más tiempo en el ciber que alguno de los encargados, comía delante de la pantalla y probablemente también dormía allí; aunque nunca estuve el tiempo suficiente como para comprobarlo.

Paralelamente surge la figura del adicto al porno. Hay quien dice que Internet es para el porno y para estos individuos ¡vaya si lo era!. Cuando llegaban al ciber esperaban a que quedase libre un puesto discreto y preferiblemente escondido para así descargar todas las fotos picantes que pudieran llevarse en sus disquetes. Muchos vestían gabardina gris para evitar ser reconocidos.

Dios, conocido también como el encargado del ciber

Los encargados tenían todo el poder en sus manos, incluso más del que dispusieron en su día los legendarios jefes de los recreativos. De su beneplácito dependía el que dispusieses o no de un ordenador, y manejaban la lista de espera como les venía en gana. Y además de poder tenían el mejor trabajo del mundo, les pagaban por estar allí conectados todo el día haciendo lo que les diese la gana, sólo tenían que encargarse de vez en cuando de cobrar.

Todo el poder les vino de golpe y a muchos el ego les subió hasta límites insospechados, sólo comparables hoy en día al de algún que otro moderador de foro actual. Además si tenías algún problema con el ordenador siempre utilizaban el reinicio como solución.



El Chat, el rey de la sala

El IRC Hispano comenzó como una anarquía, cada uno podía tener el nick que le viniese en gana con la condición de que en ese momento no hubiese otro usuario utilizándolo. Así pues, había varias personas que compartían nick en distintos momentos del día, en muchas ocasiones propiciando confusiones.

Un poco más tarde la cosa se reguló un poco gracias a un robot llamado Scytale destinado a controlar los canales de charla. Era un robot bastante precario pero que cumplía con bastante dignidad su función. Años más tarde sería relegado de su cargo por CHaN, NiCK y MEMO, que permitían el control de canales, el registro de nicks y el envío de mensajes respectivamente.

Y donde no llegaba la tecnología, llegaba el ser humano: Los IRCOps (operadores del IRC). Estos eran una especie de "policías" que velaban por el orden en la red, por ejemplo, recuperando canales en caso de que alguien se los apropiase de ellos con un "take-over", consistente en echar a todos los usuarios del canal y prohibirles la entrada.

Pero los IRCOps no eran los únicos que velaban por la sana convivencia en el IRC. Cada canal era un mundo y disponía de su propia estructura jerárquica donde el fundador del mismo otorgaba una serie de poderes en forma de registros a los usuarios en los que confiaba. Estos "jefes de canales" se reconocían por que tenían una "@" delante de su nick, y disponían de distintos privilegios como echar a la gente si no cumplía las normas, cambiar el topic (tema) del canal, los modos, etc.

Chat, bromas y gamberradas

Gracias a los chats podías conocer a un montón de gente afín a tus gustos con la que charlar en los más variopintos canales temáticos. Además, el chat también valía para gastar bromas y en el canal de tu ciudad siempre podías hacerte pasar por mujer y quedar con algún incauto en un lugar determinado para luego comprobar desde la lejanía si la pobre víctima había picado. Como era más gracioso tener cerca a los objetivos de nuestras bromas, muchos nos pasábamos disimuladamente por detrás de los ordenadores de los demás para averiguar de reojo el nick que usaban en la red. Una vez obtenida la información... ¡estaban perdidos! Hacerse pasar por mujer también era un habitual en la época.



La caída de IRC

IRC era un lugar donde había los mismos líos que en cualquier sitio. En él la gente podía charlar tranquilamente o sembrar el caos, y si eras nuevo y preguntabas dónde encontrar cualquier tipo de información la respuesta de los demás era invariable: “Seguro que en goatse.cx lo encuentras”.

En un principio, Microsoft intentó dominar el IRC con un programa bastante raro en todos sus aspectos, el Cómic Chat. Era un curioso cliente en el que las conversaciones aparecían como si de un cómic se tratara, pero la forma de mostrar el texto era bastante irritante y el programa no gozó de apenas éxito. Más allá de la curiosidad del momento, como sistema de mensajería se mostraba como una herramienta tosca y tediosa. Una muerte anunciada.

Pero la compañía de Redmond sabe aprender de sus errores, o al menos sacar provecho de su monopolio, y gracias a la inclusión del Messenger en la instalación del Windows consiguió matar a dos pájaros de un tiro, al IRC y al ICQ (que era el programa de mensajería instantánea más utilizado por aquél entonces).

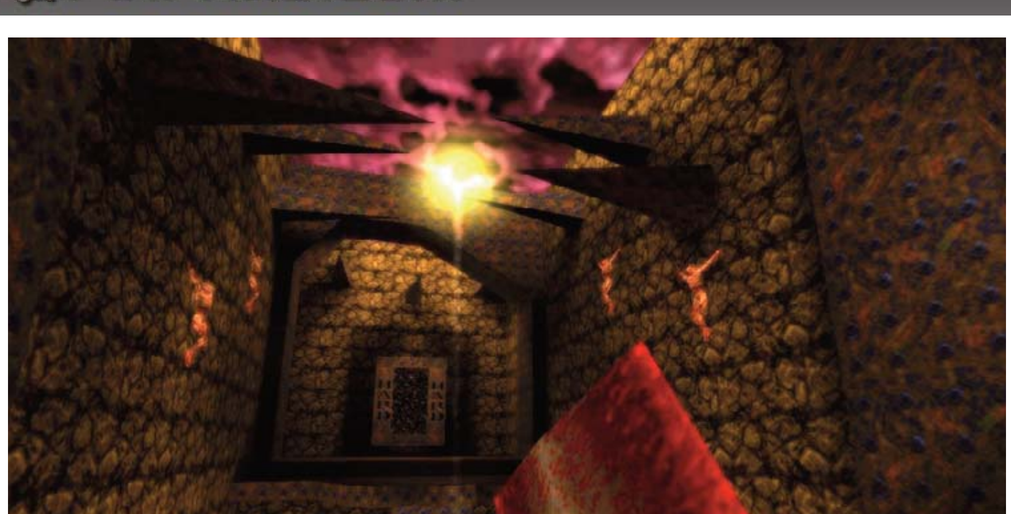
El IRC había pasado de moda y muchos ya disponíamos de conexión a Internet en nuestra casa; además las chicas en el IRC eran constantemente acosadas por los moscones del chat y vieron en el Messenger una ruta para huir de los mensajes privados de los pervertidos. Así pues, el IRC quedó vacío destinado a ciertos viejos usuarios que se conectan a canales concretos, y a multitud de robots de charla que fingen ser chicas para anunciarpare páginas de sexo.

Los mIRCScripts y el IRC War

Al igual que en la vida real, en el chat también surgían conflictos, y en ocasiones no quedaba más remedio que ignorar a aquellos que sólo molestaban gracias a la utilización del comando ignore.

Como una forma violenta para resolver estos conflictos surgió el IRC-War que eran una serie de métodos y técnicas para atacar (con nukes, floods, troyanos,...) a los otros chateantes. Si hubo un script para mIRC que brilló en este campo es el magnífico 7Th Sphere.

Con el paso del tiempo y con la ocultación de IPs en la red, la mayoría de estos ataques se volvieron inofensivos. Pero durante mucho tiempo fue un verdadero quebradero de cabeza para quien lo sufría.



Juegos y tarjetas gráficas

La revolución llegó con las tarjetas aceleradoras

Por aquél entonces las tarjetas aceleradoras de gráficos dieron un salto significativo en cuanto a calidad y prestaciones. El estándard SVGA, vigente en aquél se vería superado por una nueva generación de tarjetas gráficas capaces de mostrar efectos 2D y 3D nunca vistos hasta entonces como el Mip Mapping, El Z-Buffering o el Antialiasing entre otros. La más famosa de todas fue la mítica Voodoo de 3Dfx, aunque la Riva TNT de Nvidia tampoco tiene mucho que envidiarle.

Este salto tecnológico tuvo sus repercusiones en los cibers. Algunos de ellos compraron las tarjetas satisfaciendo a los jugadores mientras que otros decidieron no invertir en ellas para centrarse en los clientes que sólo chateaban y leían el correo.

Quake, pionero y señor supremo de la causa

Muchos de nosotros comenzamos jugando al Quake, donde aprendimos que la mejor manera de movernos y apuntar no era con las flechas y la barra espaciadora sino con las teclas WASD y con el ratón. Al principio parecía más complicado, pero a los pocos días uno se habituaba y su estilo de juego mejoraba enormemente.

Para no estar configurando el juego con nuestras preferencias en cada uno de los equipos en los que nos sentábamos, muchos disponíamos de un script propio de Quake que llevábamos en un disquete y que cargábamos al iniciar una partida. Además de fijar en el juego nuestras teclas favoritas, el script también automatizaba ciertas acciones en el juego como el salto “Rocket-jump”.

Los clanes de jugadores no tardaron en aparecer, y los cibers, como si de asociaciones deportivas se tratase, crearon equipos que los representaban en ligas entre los demás cibercafés de una ciudad.

Con el tiempo, el Quake dejó paso a su secuela esperadísima secuela, el Quake II, y muchos lo abandonamos en este punto. ¿Por qué? Pues por que el sistema de juego del Quake II era mucho más técnico y menos arcade que el de su precursor, especialmente por culpa del cañón magnético de cargas de uranio “Railgun” que probablemente te matase de un sólo disparo.

El Quake III recuperaba la esencia de la primera entrega y mostraba unos gráficos de infarto en unos escenarios preciosos que con sólo recorrerlos acababas hipnotizado por su belleza.



Y donde no llegaba Quake, llegaban los demás.

Sólo la saga Unreal de Epic Games fue capaz de amenazar la hegemonía de los Quakes y, aunque las entregas de id Software eran más jugadas el motor gráfico del juego de Epic sirvió y sirve como base para múltiples títulos.

Pero si había algo que les faltara a los Quake o Unreal era la estrategia de equipos. Los juegos premiaban demasiado las individualidades de cada personaje y era complicado sincronizar a los miembros de un clan para obtener un objetivo común.

La llegada del Counter Strike supuso un soplo aire fresco en los FPS, y tan buena fue la acogida del público que esta modificación del Half Life se convirtió en el juego de acción en primera persona más jugado.

Y también había un pequeño riconconcito para la estrategia

No sólo de FPS vive el hombre, y había otro género que también ganaba mucho jugando en red: El de la estrategia en tiempo real.

Uno de los grandes exponentes del género era la saga Age of Empires, de Ensemble Studios, que nos permitía seleccionar una civilización y para cambiar su historia conquistando el mundo. Age of Empires II se convirtió en esta época en uno de los títulos más jugados, y la primera opción para todos aquellos que huían de los títulos de disparos que hemos mencionado anteriormente.

Pero había quien prefería una estrategia futurista en el espacio, y ahí es donde entraba el entretenidísimo Starcraft de Bizzard, que consiguió fidelizar a toda una legión de jugones.

El fin de una época

Todos sabíamos que los cibercafés iban a cerrar tarde o temprano, y que simplemente durarían abiertos mientras la gente no tuviese en su casa una conexión decente a Internet y un equipo con el que conectarse. Y así fue, como moscas fueron cayendo uno detrás de otro hasta quedar a día de hoy como testigos de un boom que se fue casi tan rápido que como llegó.

Hoy en día sólo sobreviven unos pocos destinados a los turistas y a aquellos estudiantes que se ven en el apuro de imprimir alguna entrega a altas horas de la madrugada. Apenas un puñado que intentan sobrevivir a duras penas.

juan gestal
pixfans.com

GOTY, el delegado de la clase



La noche de los VGA sacó sonrisas, levantó pasiones, creó desprecios, sacó a pasear plumas cargadas de envidias y resentimientos. ¿Que vuestra niña bonita no ganó el certamen? ¡Qué ceremonia con más poco crédito, señores! ¡A la hoguera con ella!



Seamos francos, señores. ¿Quién no se ha visto antes involucrado en una nominación? ¿Quién no ha tomado parte de un jurado o de un concurso de "ser el mejor en algo"? Muchos seguro que estaréis pensando que vuestra posición social no da para tanto... ¿En serio? ¿Nunca habéis votado por quién es el chico/a más guapo/a de la clase? O ¿quién merece ser el delegado/a de la clase? Venga, que todos hemos pasado por esa época tan querida por muchos, u odiada por otros tantos. Recordemos esas mañanas de hace años, en las que podíamos estar minutos embobados mirando a Laura la de la tercera fila, segundo pupitre, mofletes colorados y sonrisa engalanada de destellos de juventud... Bien, esos bonitos días en los que disfrutaba de un Monkey Island después de haber terminado los tropecientos ejercicios de matemáticas. ¿Nunca habéis votado a favor de vuestro amigo Juanito para que fuese el mejor en algo? Solo por el hecho de que Juanito era nuestro fiel compañero de recreos y con el que repasábamos el último capítulo de Bola de Drac. O ¿nunca habéis pedido a vuestros amigotes que os

The Walking Dead se hizo con el galardón de GOTY en los VGA Awards de este año. Algo inesperado, pero no por ello inmerecido



eligieran en el partido de las 11, para no quedaros en el equipo de vuestro enemigo más despiadado que, curiosamente, unos años después sería vuestro mejor amigo? Pues si habéis pasado por todo esto, ¿por qué tanta queja de si este juego o el otro ha ganado en los VGA de este año por amiguismos/americanadas/maletines? O ¿por qué tantos lloros porque superproducciones no han ganado nada, y un juego descargable, con los cansinos zombis a la cabeza, haya sido el GOTY menos merecido de los últimos años? ¿De verdad? Os recuerdo, por si no lo sabíais, o se os ha olvidado, que en 2003 ganó un tal Madden... eso sí que era una americanada en toda regla -sin desprestigiar la alta calidad de la saga-.

Como bien sabéis, cuando llega el fin de año, todos los portales web crean un hueco para las votaciones de mejores juegos del año. En la redacción estábamos hablando de cómo hacerlo éste, de cómo se iba a enfocar en el podcast y demás... Inevitablemente surgió el tema de los VGA. Y entre medio de tanto redactor desbocado, surgió una pregunta lanzada al aire: ¿y si este año ningún juego se ha merecido el apelativo de GOTY? Y surgió un silencio administrativo, como diría mi profesor de filosofía. A lo que minutos después alguno contestó que, quizás, ésa hubiese sido la solución ante un año de sietes u ochos, no de obras maestras. Aquí quería yo llegar. Todo este revuelo que se ha montado, y se monta siempre, con estos premios -que hay que recordar que no son más que una forma de ponerle un número a los amigos, tal y como hacíamos en el recreo-, ¿no debería ser una fiesta de alegrías, orgullo del

Journey es un viaje de magia audiovisual que se ha ganado un puesto entre los grandes, porque ha sabido ganarse un hueco en nuestros corazoncitos haciendo lo que tenía que hacer de una forma magistral. Ha sido una de las grandes sorpresas de este año que recién acaba y que llegó sin apenas promoción y totalmente alejado de lo que es el mainstream. Pero eso no le ha impedido colarse en multitud de premios al Mejor del Año. Y lo ha hecho como hay que hacerlo, a puro golpe de inmensa calidad



sector y no un cúmulo de envidias, lloros, quejas, malas palabras y pataletas porque nuestros juegos amados han quedado en segundo lugar? Sé que me estoy metiendo en terreno fangoso, pero acaso porque haya ganado un género que no está hecho para todos los paladares, ¿hace que no se merezca ser juego del año? Si ningún juego de este año es una obra maestra, ¿no merece ser de nuestro equipo solo porque falla goles? Si no hemos tenido el GTA de turno, ¿no puede ser Pepita la reina por un día?

Pues yo voy a darle un voto de apoyo a todo esto del GOTY, no a la gala y los que la montan, sino a que todos tenemos el derecho a sentirnos orgullosos de nuestro trabajo, aunque siempre haya mil ojos mirándote por encima del hombro. The Walking Dead, quizás no sea el juego que todos esperaban, pero es una experiencia que todos deben probar. Luego a cada uno le hará tilín o no, pero juegos así se merecen todo el respeto del mundo. Recordemos que es un descargable -que sí, lleva detrás una franquicia que por allá es como la fiebre de Christian Grey por aquí-, que pertenece a un género minoritario, aunque no sea una aventura gráfica al uso, sino más bien una modernización del point&click clásico, mezclado con aquellos libros que nos hacían elegir qué rumbo iba a tomar la historia saltando de página en página. Porque lo primero que me viene a la cabeza jugando al juego de TellTale es ir a la página 223, para que mi grupo se salve de unos cuantos caminantes que tienen la carne fresca de nuestro cachete entre ceja y ceja. Pero, ¿tan mal ha sentado en el sector que un triple A no haya ganado? Todos tenemos nuestros gustos, pero no perdamos el rumbo, que se han vertido muchas críticas sobre el juego sin siquiera haberlo probado. Eso sí que merece una crítica.

¿De verdad podríamos llegar a plantearnos no darle el gustazo a un juego este año? ¿Se debe desprestigiar un galardón solo porque no haya ganado nuestro amigo?

Mientras pensáis esas preguntas, yo voy a hablaros de Journey. Otro de los títulos que si se hubiese encumbrado en todo lo alto, también hubiese levantado ampollas. Y, por supuesto, tendríamos al sector de los “eso no es un videojuego al uso”, echando sapos y culebras

Desde que se conoció el ganador ha surgido una corriente de descontento desmesurada en contra de los premios y la gala



por la boca. Me tiro a la piscina, y seguro que más de un 90% de los que habéis jugado al juego de thatgamecompany habéis pasado de una de las experiencias más sobrecogedoras, y que nunca ibais a imaginar, que habéis vivido con un mando entre las manos. ¿Por qué una experiencia de este calibre no podría haber sido juegazo del año?, ¿no se supone que el sector está más que preparado para estas cosas? Si cortamos las alas a este tipo de proyectos, entonces sí que nos tendremos que lamentar de verdad de que el GOTY sea un refrito de lo visto en los últimos años.

Lo lanzo. Con tantos profesionales del sector reclamando el apoyo a juegos que huyen de la anualidad. Con tantos portales webs extendiendo la mano a juegos minoritarios en presupuesto, como ha podido ser el reciente caso de Hotline Miami, o el magnífico Maldita Castilla de nuestro querido Locomalito. ¿Como puede ser que después de una gala así, se perdiera tanto la perspectiva? Dishonored, Mass Effect 3 y Assassin's Creed 3 son grandísimos juegos. Pero, ¿no nos podemos alegrar por el otro aunque no alcance la excelencia?

Todos somos culpables de haber votado a nuestra niña bonita. Pero también deberíamos ser culpables de alegrarnos porque aún existan juegos que, más o menos acertados en las formas, nos toquen la patata sin ser quizás juegos de la década. Pero es impagable que juegos descargables destronen a superproducciones. Yo voy a disfrutar, y estoy disfrutando, de los cinco candidatos de este año. Y voy a degustar de muchos más títulos que también merecerían ser delegados de clase por un año. Porque cuando las cosas se hacen con esfuerzo, merecen ser reconocidas.

Que una superproducción, del calibre de Mass Effect o Assassin's Creed, no haya ganado, ¿es motivo más que suficiente para desatar tantas malas palabras vertidas sobre The Walking Dead o la ceremonia en sí? Sea como fuere, unos premios destinados a premiar a lo mejor de su género, sea cual sea la materia en la que se mueva, siempre va a estar expuesta a la crítica sesgada y ventajista promovida desde la osadía que da el creerse más que los demás

alex llorca
guiltybit.com

¿Nueva generación? No, gracias



Llevamos un par de años envueltos en rumores sobre una próxima generación que, aunque parece llamar a nuestra puerta con el reciente lanzamiento de Wii U, aún resulta estar lejos de llegar para las otras grandes compañías



¿Realmente necesitamos la nueva generación de consolas? Me sorprende mucho observar a gente impaciente porque llegue cuanto antes la próxima generación de consolas. Vale que la actual está resultando ser más larga de lo que cabía esperar, pero me pregunto: ¿necesitamos una nueva generación de hardware? ¿Está tan obsoleta la presente como para querer hacer borrón y cuenta nueva? En mi opinión las máquinas actuales - a excepción de la fallecida Wii - todavía pueden dar mucho más de sí, y nos lo están demostrando compañías tales como Naughty Dog o Quantic Dreams.

Nombro a dos empresas que desarrollan títulos exclusivos para PlayStation 3 por una buena razón, y es que la consola de Sony no para de demostrar que tiene un prometedor futuro por delante. Naughty Dog, valiente como ella sola, aparcó la saga Uncharted con su tercera entrega en vez de aventurarse con una continuación y decidió empezar una nueva franquicia, The Last of Us, en los tiempos que corren: vale que los zombis están muy vistos y la ambientación post-humanidad también, pero lo mostrado hasta ahora sigue siendo igual de sorprendente aun conociendo al dedillo todos estos factores. Mientras tanto Quantic Dreams está realizando el prometedor Beyond: Two Souls, título que sigue el camino impuesto por Heavy Rain - y por Fahrenheit antes que él - pero que aún así apuesta por



una nueva historia, unos personajes trabajados y una tecnología que acerca los videojuegos al cine como nunca antes hemos visto - con Ellen Page de por medio, sello de calidad sin lugar a dudas -. Y todo esto en lo que se supone son los albores de la actual generación.

No voy a negar que Xbox 360 ha gastado casi todas sus balas y en su futuro más inmediato apenas ofrece nada más que el nuevo Gears of War, pero aún sin ser franquicias nuevas todavía demuestran que se puede seguir desarrollando novedades que llamen la atención del usuario en las actuales consolas. Es lógico pensar que cuando llegue la siguiente generación se nos caerá la baba con unos gráficos más realistas y una resolución capaz de dejar loco a nuestro televisor, pero más allá... ¿creéis que gracias a la llegada de nuevas máquinas existirán mejoras jugables? Permitidme que lo dude.

PlayStation 4 y Xbox 720 – si finalmente se llama así – intentarán acercarse al nivel técnico del que gozan los ordenadores desde hace unos cuantos años. ¿Os acordáis del primer Crysis? Fue lanzado en 2007, es decir, hace prácticamente seis años – como pasa el tiempo, amigos -, y las consolas todavía no han llegado conseguido llegar a ese nivel. Es cierto que ellas siempre han ido un paso por atrás en cada generación, pero últimamente se está haciendo muy patente – quizás demasiado – la diferencia entre compatibles y hardware consolero. Además, los ordenadores cuentan con plataformas online – tipo Steam – que permiten descargar videojuegos con precios mucho más asequibles, y los títulos independientes también cuentan con un agradecido

Dishonored, Journey o Uncharted son claros ejemplos de que con las herramientas actuales es más que posible crear grandes juegos. Las nuevas máquinas traerán consigo nuevas posibilidades, pero mejores gráficos no son sinónimo ni mucho menos de mejores juegos. A día de hoy el PC es el máximo referente en este sentido y vemos los mismos productos que en consola pero con un lavado de cara. El salto debe llegar acompañado de creatividad y de buenas ideas. Si no tendremos juegos bonitos, pero sin alma



refugio.

Y es que creo – apuesta personal - que cuando llegue la Next Gen el género de moda seguirá siendo el de los First Person Shooter, las tramas de los títulos seguirán siendo igual de pobres - salvo honrosas excepciones, esperemos - y habrá géneros igual de marginados que siempre. Survival Horrors, plataformas, aventuras gráficas… La llegada de nuevo hardware no hará renacer estos maltratados géneros, y aunque ojalá me equivoque, todo pinta como lo digo: la gran mayoría de los jugadores prefieren disparar primero y pensar después. Es respetable, claro está, pero que luego no vengan llorando diciendo que no salen videojuegos "como los de antes". Normal, no triunfan lo suficiente como para que las grandes compañías decidan desarrollarlos.

También me gustaría repasar algo que me tiene muy preocupado, y es el tema de la digitalización. Se ha hablado mucho del juego en la nube y la posibilidad de que las próximas máquinas incluyan este sistema. Personalmente espero que todos los rumores acerca de esto sean falsos, y lo digo por dos razones: siempre me ha parecido mejor el formato físico por seguridad, movilidad y coleccionismo, y además en este país todavía no estamos adaptados a la moda on-line ya que nuestras conexiones son muy inferiores a las de otras naciones, cosa que impediría el buen funcionamiento del sistema. Me parece que el problema no está en si el juego es físico o digital, sino más bien en el precio: en numerosas ocasiones la versión descargable cuesta lo mismo que la física, algo vergonzoso y que no habla nada bien de lo que se supone que es "el futuro".

Y es inevitable hablar de Wii U. Supuestamente la nueva generación ya está aquí con la consola de Nintendo, pero ¿no os da la sensación de que se la toma como un puente hacia el verdadero siguiente paso? En todos los años que he sido testigo de este mundillo del videojuego nunca he visto a la gente tan poco ilusionada con un lanzamiento. Madre mía, es que hasta percibí más revuelo con la salida al mercado de revisiones de Nintendo DS. No sé cuanto venderá ni si será un éxito, pero de primeras la compañía nipona no está consiguiendo el objetivo de ilusionar como lo hizo con la primera Wii; todos conocemos el final de la historia y cómo Nintendo nos la coló doblada, pero el hype hacia ella en un inicio no nos lo quitaba nadie.

Por último nos encontramos con el mundo de las consolas portátiles. Sin seguir el ritmo de



sus hermanas mayores, Nintendo 3DS y PS Vita llevan bastante tiempo en el mercado y, triunfando más o menos, se han ganado un puesto en él. Es evidente que ésta nueva generación de portátiles está dejando mucho que desear – sobre todo por parte de Sony, que nos vendía muy bien la PS Vita y al final no ha sido para tanto en cuanto a catálogo – y que quizás su batalla no sea tan épica como la vivida entre Nintendo DS y PSP, pero aún así su vida no ha hecho más que comenzar y quizás nos den más de una alegría en un futuro no tan lejano.

PlayStation 3 y Xbox360 tienen cuerda para rato – más la primera que la segunda -, y el que diga lo contrario es un impaciente. Ya habrá tiempo de alucinar con nuevos efectos especiales y controlar juegos con la mente; vivamos el presente y el futuro más inmediato. Todavía quedan grandes obras por salir, tanto exclusivas como - sobre todo - multiplataforma. Las consolas actuales no están explotadas al máximo, no ya gráficamente, sino en cuanto a ideas. Videojuegos recientes como Dishonored, Max Payne 3 o Journey – madre del amor hermoso - demuestran que aún queda cuerda para rato. La gente proclamará novedades visuales, alzará su grito al cielo pidiendo nuevas consolas, pero creo que en los tiempos de crisis económica que vivimos lo mejor sería disfrutar de lo que tenemos y no pensar en gastar. Ahora mismo si me preguntaran si quiero una nueva generación, contestaría claramente que no. Ya habrá tiempo para eso; por el momento, sigamos jugando a verdaderas obras maestras con mecánicas innovadoras y una tecnología que aún puede sorprendernos.

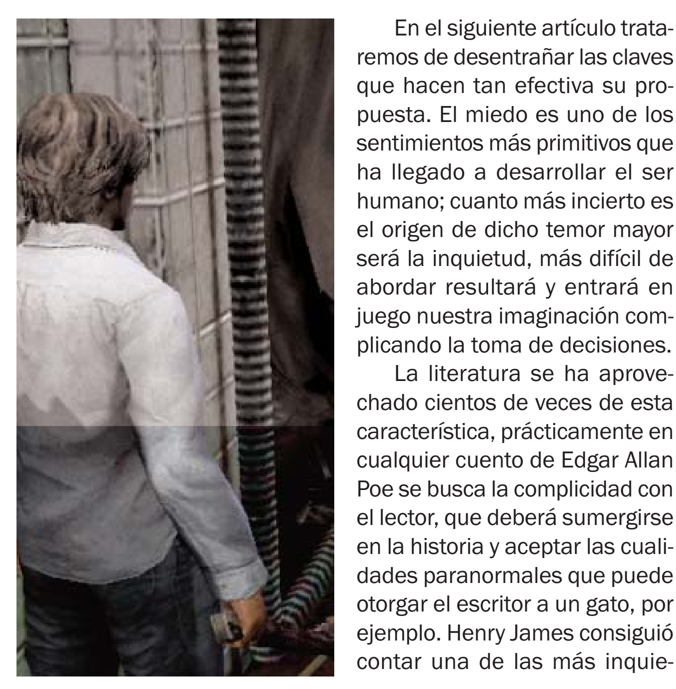
WiiU ha sido la encargada de dar el pistoletazo de salida a la que debe ser la nueva generación de consolas. Nintendo fue la primera en el anterior periodo y también la primera en abandonarlo. De momento no se sabe absolutamente nada oficial referente a las otras dos grandes de la industria. Microsoft podría revelar su nueva máquina en los primeros meses del 2013 y sería raro que no estuviera al menos una en las próximas navidades

escaners21
proyecto cromatic

El terror en Silent Hill 4



Cualquier gamer avezado se habrá adentrado en el terrorífico pueblo de Silent Hill. Inmersos en la saga resulta difícil racionalizar el profundo horror que es capaz de llegar a transmitirnos



En el siguiente artículo trataremos de desentrañar las claves que hacen tan efectiva su propuesta. El miedo es uno de los sentimientos más primitivos que ha llegado a desarrollar el ser humano; cuanto más incierto es el origen de dicho temor mayor será la inquietud, más difícil de abordar resultará y entrará en juego nuestra imaginación complicando la toma de decisiones.

La literatura se ha aprovechado cientos de veces de esta característica, prácticamente en cualquier cuento de Edgar Allan Poe se busca la complicidad con el lector, que deberá sumergirse en la historia y aceptar las cualidades paranormales que puede otorgar el escritor a un gato, por ejemplo. Henry James consiguió contar una de las más inquietantes historias de terror en Otra vuelta de tuerca, donde prácticamente nunca se nos muestran con claridad las presencias, sino que las intuimos, y es más impactante el aura que esos fantasmas puedan generar que la propia aparición física. Es interesante comparar esta novela con su adaptación cinematográfica Suspense, en la que una presencia fantasmal se nos presenta de una forma tan directa y cruda que el impacto es enorme. Esto ya lo sabía el escritor William Peter Blatty al publicar su libro El exorcista. Cuando esta novela fue llevada al cine se consideró la obra más terrorífica jamás realizada en el séptimo arte, y esto nos remite directamente al tema que nos concierne. El terror que se expe-



rimenta al ver El exorcista es pleno por la simple razón de que, por un lado, a la niña poseída podemos verla y llegamos a estar muy cerca de ella, pero por otro nuestra imaginación se dispara, pues desconocemos los horrores que están ocurriendo en su interior, al igual que ocurre en el cuento El horla de Guy de Maupassant. Ya nos habíamos familiarizado con la angelical niña, y cuando descubrimos que algo conocido y reconfortante es invadido por el mal el horror es aún mayor, como si alguien entrase a robar en nuestra propia casa, en nuestra intimidad más absoluta, como retrata el pintor Henry Fuseli en su obra La pesadilla.

En videojuegos, dentro del género del survival horror encontramos algunos títulos especialmente horripilantes, pero una de las sagas que pasarán a la historia entre las más terroríficas será Silent Hill. En esta se dan encuentro dos formas de transmisión del horror distintas pero que son encajadas a la perfección: el componente psicológico y el terror físico. Uno de las armas más sugestivas que tiene Silent Hill para poner en situación al jugador es el propio escenario, tan característico ya de la saga que resulta inherente a ella. Lo gore y lo grotesco se fusionan con las neblinosas calles en las que es difícil diferenciar algo más allá de un metro por delante de donde te encuentras. La radio, unida al desconocimiento de lo que nos espera, crea un componente de terror psicológico que no solo está en la primera entrega, sino que se mantiene en algunas posteriores. El componente de terror más físico también está marcado, en algunos casos, por la incertidumbre de lo que no podemos ver; si hay unas criaturas

Silent HIll 4 The Room llegó al mercado europeo en septiembre de 2004. Tras el rotundo éxito que alcanzó la franquicia después de dos entregas, Konami decidió comenzar un desarrollo simultáneo de dos historias. La primera dio forma a Silent Hill 3, y la segunda, desarrollada de forma paralela, conformó este Silent Hill 4. Fue producido por el responsable de la BSO, Yamaoka y el nombre original era Room 302. Históricamente ha sido el título más extraño de todo el universo del pueblo de la niebla eterna



en Silent Hill que recordamos con especial afecto son las enfermeras, especialmente a partir de la segunda entrega; sus rostros están cubiertos por unas vendas ensangrentadas que nos impiden ver el destrozo que imaginamos deben enmascarar.

Muy posiblemente, la mejor entrega de la saga sea Silent Hill 2. En ella se utilizan mejor que nunca el espacio y los componentes malsanos para crear una historia de fantasmas vista a través de un constante filtro de inquietud y desconfianza, nada parece mostrársenos con su forma original, no podemos dar crédito a nuestros sentidos. Si bien este videojuego es el mejor, le sigue muy de cerca la cuarta parte, no tanto por el producto final sino por la concepción y desarrollo de la trama.

Silent Hill 4 se desarrolla en dos espacios diferenciados que no confluirán claramente hasta el final: los mundos de pesadilla en tercera persona a los que accedemos a través de diferentes agujeros que encontramos por nuestro piso, y el propio piso, con el que nos llegamos a familiarizar como si fuera nuestro, en primera persona. En la inmensa mayoría de los Silent Hill, tanto la primera entrega como la segunda, el Downpour, Origins, nos encontramos en una ciudad completamente aislada del mundo real, y que es imposible de unir a él de ninguna forma. Desde luego es muy efectivo, un sitio completamente desconocido en el que no sabemos qué nos vamos a encontrar. Sin embargo los horrores que ocurren en el pueblo no tienen ningún tipo de repercusión en el mundo real, todo queda en un universo onírico aislado, por lo que existe una gran barrera entre el espectador y este mundo de pesadilla. Por el contrario, en la cuarta entrega partimos siempre de un lugar conocido en un barrio común, cuyas vistas recuerdan a la película de Alfred Hitchcock La ventana indiscreta. Este escenario está anclado al mundo cotidiano, y a partir de él entramos en contacto con las pesadillas; y no solo esto, tras nuestras incursiones en el horror, regresamos a nuestro hogar y desde la ventana tenemos la posibilidad de contemplar las repercusiones que han provocado los acontecimientos vividos desde nuestro mundo conocido.

El escenario del apartamento, en un principio, resulta cercano a la vez que sórdido e inquietante. Las cadenas que sellan desde el interior nuestro contacto con el mundo exterior comienzan a dejar claro que la intimidad de Henry Townshend está siendo violada; sucesos extraños como sangre en la bañera o extraños dibujos por la casa comienzan a ponernos sobre aviso. En las pesadillas del personaje una monstruosa



criatura sale justamente de la pared de su salón, y estos terribles sueños que se alargan durante cinco días tienen su repercusión en su vida real. Conforme avanza la historia, los hechos paranormales aumentan y se hacen insoportables en algunos de los momentos más terroríficos del videojuego, cuando una mortal presencia nos nubla la vista y el conocimiento surgiendo de la nada y no podemos hacer otra cosa que colocar velas que se encarguen de purificar y exorcizar de todo mal el escenario. El mal está en nuestro entorno, no espera a que vayamos a buscarlo, sino que nos dará encuentro cuando más seguros nos sintamos, de ahí que en ningún momento seamos capaces de relajarnos. La utilización de la primera persona es soberbia, llegando incluso a crearnos dudas sobre nuestra propia identidad física, la incertidumbre que crea el no poder ver tu propio cuerpo nos lleva a elucubrar sobre la posibilidad de no estar manejando a Townshend.

El final del videojuego redunda aún más en el terror dentro del terreno más íntimo del personaje. Al final de Silent Hill 4 nos encontramos con que el monstruo que ha provocado todas las pesadillas se encuentra justamente en una habitación oculta en el piso del protagonista. El desasosiego alcanza sus máximas cotas en estos momentos, la maldición viene de dentro del hogar de Townshend, y la hemos tenido al alcance de la mano durante todo este tiempo, solo que se nos ha estado ocultando. De esta forma se cierra un título en el que el miedo es tratado de una forma inteligente e impactante, creando de forma constante sensaciones de desasosiego permanente en el jugador.

A pesar de estar ambientado dentro de todo el universo SIlent Hill, la idea de los desarrolladores simpre fue mantenerlo al margen de la línea argumental que trazaron las tres entregas primigenias. Encerrados durante 5 días sin poder comunicarnos con el exterior, comenzamos a sufrir una serie de pesadillas que acaban por consumirnos. En este submundo la única forma de abandonar el apartamento es a través de agujeros que se forman en el baño

pedro vasallo
monotemáticosfm

Strider



Futuro distópico, concepto de los que se llevan ahora; ciencia ficción, más ficción que ciencia. La República Socialista Soviética de Kazajistán, de por medio y en el papel de los malos de la película. Y en el punto de mira, un hombre que vale por un ejército



Strider fue un juego que cosechó cierto éxito y reconocimiento fruto de una compañía que ha llegado hasta nuestros días. Hubo juegos en Capcom antes de Street Fighter II, y éste es uno de los más destacados de aqeulla época. Una curiosa jugabilidad acompañado de una gran banda sonora que nos acompañaba durante toda esta peculiar avenutra. En ella manejamos a Hiryu, miembro de la organización secreta Strider, plagada de agentes que practican técnicas ninja. El protagonista, por supuesto, era el más brutal de todos ellos.

Estamos ante un arcade de scroll lateral, en el que nuestro avatar es capaz de moverse en ocho direcciones, hacer todo tipo de piruetas en el aire, subir paredes o colgarse de techos como el que lee el periódico.

Su principal arma es una espada de plasma, a la postre, lo más identificativo del juego. Cada vez que pulsábamos el botón de fuego, Hiryu asestaba un mandoble que dejaba una gran estela de luz, aniquilando las criaturas hostiles que estuvieran a su alcance.

Además, el protagonista podía equiparse eventualmente con power-ups como incrementar su energía, extender el alcance de su hoja o incorporar pequeños aliados robóticos que le acompañarían de forma temporal en su aventura, como si de options de Gradius se tratasen.

Resultaba curioso comprobar cómo la primera fase se desarrollaba en la República



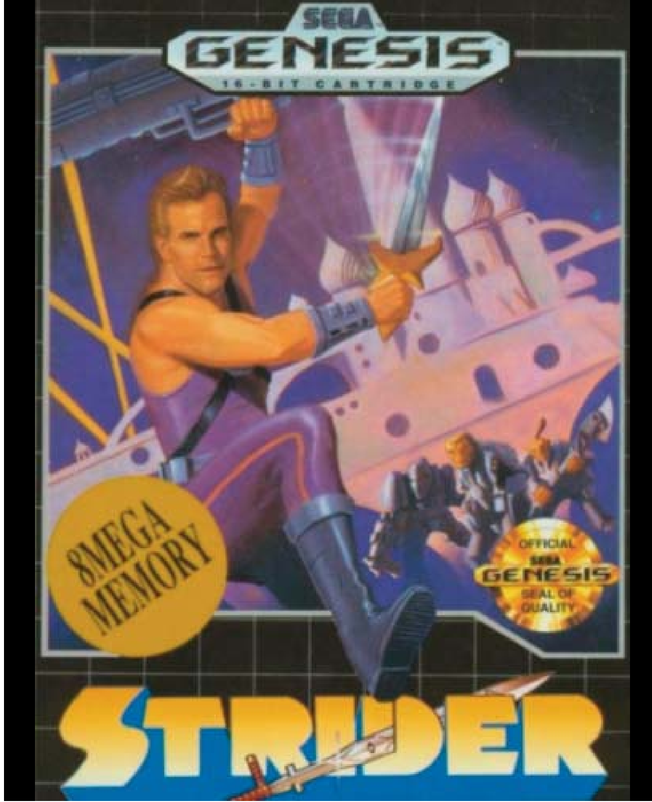
soviética, con las típicas torres rusas contemplando nuestro avance desde el fondo. El desarrollo de la máquina se hizo de forma conjunta con la versión para NES, la cual, sin embargo, ofrecía un desarrollo particularmente distinto al del arcade.

De hecho, la versión para la ocho bits de Nintendo recordaba más al estilo de los Ninja Gaiden de Tecmo, con niveles de plataformas, saltos combinados para escalar paredes o disparos de proyectiles dejando el botón de disparo pulsado, al más puro estilo Megaman. En cualquier caso, era práctica habitual el realizar versiones de juegos arcade adaptadas a las características de NES, ocupando la conversión del Contra de Konami un puesto de honor en una hipotética lista de conversiones.

Más interesante os resultará recordar que el estudio japonés Moto Kikaku, una auténtica máquina de generar mangas, realizó la correspondiente adaptación a través de una historia que era bastante fiel a lo que podíamos ver en la versión comentada de NES. Sin embargo, el juego no fue lanzado en Japón, aunque estuviera previsto inicialmente. La cancelación dejó a los usuarios de Famicom sin juego, teniéndose que contentar únicamente con las historias ilustradas de Tatsumi Wada, dibujante del manga a la postre.

Kouichi Yotsui fue la cabeza pensante, la encargada de dirigir este proyecto en Capcom; Yotsui, más conocido por su alias “Isuke” con el que aparecía en los créditos del juego, había trabajado previamente en otros juegos de la compañía como Bionic Commando y Ghouls and Ghosts. Tras algunas discrepancias con Capcom, dejó la em-

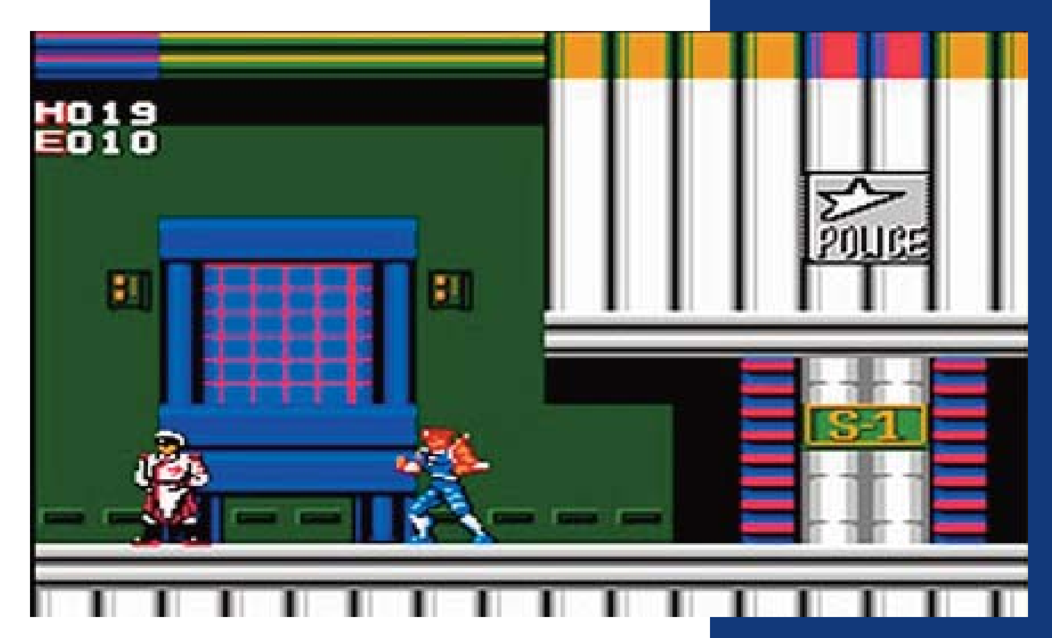
Kazajistán no es un escenario en el que estemos acostumbrados a desenvolvernos en un videojuego. En 1989 Capcom decidió que sería la localización ideal para ofrecer un juego de acción en el que el protagonista era un ninja. Strider es a su vez una espina clavada en la autoestima de Capcom. A finales de la década pasada hubo más que palabras para traer al personaje de nuevo a la actualidad. Sin embargo GRiN Studios, quien debía coger el testigo, echó el cierre antes de poder materializarlo



presa al finalizar Strider.

Años después, se enroló en Mitchell, una compañía cuyo recuerdo suele monopolizar la saga Pang; en este caso, el dato más interesante se lo lleva Osman / Cannon Dancer, un título lanzado en 1996 por Mitchell y en el que se nota brutalmente la mano del ex-Capcom; algunos consideraban a Osman como la secuela espiritual de Strider. Otros, como el propio Isuke, lo denominaron como una auto-parodia del arcade de Capcom.

Strider, como buen arcade de finales de los ochenta, vio pasar una auténtica avalancha de conversiones a sistemas domésticos. La versión más destacada fue la de X68000, sistema especialista en recibir conversiones prácticamente calcadas al arcade y que en esta ocasion el resultado no iba a ser una excepción; le sigue a poca distancia la versión Mega Drive,



publicada y desarrollada por la propia SEGA y cuya portada podemos ver acompañando a este artículo; versión muy meritoria, salvo detalles que se echaban de menos como las voces digitalizadas. Por su parte, la conversión para Master System adolecía una brutal ralentización cada vez que Hiryu asestaba mandobles, arruinando por completo la experiencia.

Por otro lado, PC Engine también recibió su propia conversión, con voces incluidas, y además con un nivel extra diseñado especialmente para esta versión. Los ordenadores de ocho bits vieron pasar una conversión a cargo de Tiertex, en la que se simplificaba al máximo el escenario y el aspecto gráfico en general, pero conseguía implementar un manejo del personaje bastante decente.

Hiryu apareció de nuevo en la segunda parte de Strider, o mejor dicho en dos segundas partes. Por un lado, Tiertex volvió a la carga con un Strider II exclusivo para ordenadores de ocho y dieciséis bits, en el que el ninja podía convertirse en un cyborg de horrible diseño. Por otro, Capcom lanzó para arcades Strider 2, nada menos que diez años después que el original; su mecánica era muy similar al primer juego, con sprites sobre fondos tridimensionales. La versión que se lanzó para PSX de este arcade traía de regalo el Strider original.

Capcom parece tener al ninja en alta estima, introduciéndolo en cross-overs de lucha one vs one como Marvel VS Capcom. Incluso llegó a encargar a la desaparecida GRiN Studios un remake de Strider, el cual no llegó a ver la luz. GRiN fue capaz de hacer regresar a Bionic Commando al presente, hazaña que no pudo completar con Hiryu. Quizás algún día se retome el proyecto...

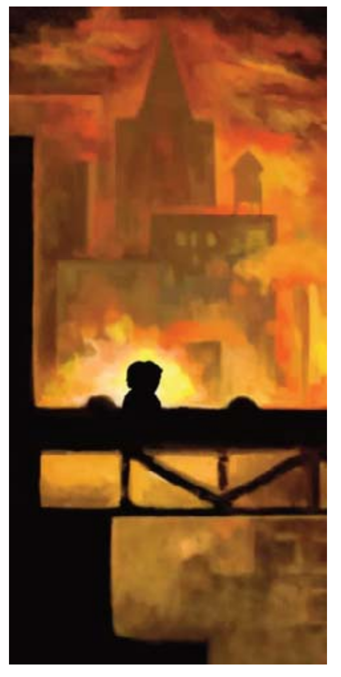
La primera aparición del héroe fue en las páginas de un manga del mismo nombre que el protagonista publicado en Japón por Kadokawa Shoten. El arcade original que data del mismo año no sigue la historia del mismo. Un dato curioso lo protagoniza la conversión para NES, ya que nunca se lanzó en Japón, y que sin embargo sí que está más inspirado en el manga original que cualquiera de las versiones existentes y que llegaron a casi todos los sistemas de juego contemporáneos

jesús relinque *pedja*
elpixeblogdepedja.com

La línea recta



"La recta se puede definir como una sucesión continua de puntos, uno al lado de otro, que se plasman en una misma dimensión. Una afirmación que lleva en sí misma la concepción de algo que no tiene ni un inicio ni un fin"



La geometría, ese concepto matemático, se plasma de forma casi irremediable en todo videojuego. Es más, muchos son los que llevados por la ineludible transferencia de lo aprendido, utilizan conceptos matemáticos para describir – ya no desarrollar – toda mecánica vinculada entorno al sector. Pero el subconsciente nos engaña, los conceptos se entremezclan en nuestro ser y por ende tendemos al auto-engaño. La línea recta como concepto jugable desaparece desde el mismo momento que se pulsa «start» en cualquiera de las interfaces, leáse "menús", de cualquier videojuego. Quedando claro que algo que tiene inicio no es una recta, en todo caso un segmento o semirrecta en su defecto. Y lo mismo podría añadirse cuando la experiencia jugable – ya sea por desgaste o por cansancio – toca a su fin.

Una reflexión que nos lleva a divagar sobre el recorrido en el que se ve inmerso el jugador cuando decide ejecutar cada una de las "obligaciones" a las que cualquier videojuego nos impone. El jugador, una vez más, se ve inmerso en una consecución de situaciones que lo sitúan en el medio de la acción, algo que sin duda no es criticable. Porque, un videojuego es sólo eso, una situación planteada dentro de una realidad más o menos convincente donde se debe ejecutar una orden, sea esta del calibre que sea. El cómo ya es algo más discutible, pero sin duda se puede afirmar



que la peor opción es querer ofrecer una línea recta como concepto argumental.

Todo videojuego que se precie, sea éste mejor o peor, tiende a la repetición conceptual de ir de un lugar a otro para cumplir una misión. Un mal que sólo se rompe si durante ese segmento se ofrecen bifurcaciones o cambios de ritmo lo suficientemente convincentes como para "engañar" al jugador y disipar de su mente esa fórmula matemática que marca un inicio y un fin dentro de algo infinito. El efecto pasillo que se vive de forma sobrecogedora en el denostado Final Fantasy XIII (*SquareEnix, 2011*) no es más que la reducción a la mínima expresión de lo que en "teoría" plantea el recién The Elders Scroll V: Skyrim (*Bethesda, 2011*). Entonces, ¿porqué uno es defenestrado y el otro ensalzado hasta la extenuación? La respuesta es sencilla, todo depende del recorrido.

La posibilidad de plasmar una o múltiples intersecciones dentro del segmento principal, dota al jugador de diferentes situaciones que lo lleva a decidir. Algo que Keita Takahashi entendió a la perfección, y que además, lo supo plasmar en forma de videojuego. Katamary Damacy (*Namco, 2004*) es justo eso, una consecución de intersecciones atrapadas dentro de una esfera (el mundo) que a su vez necesitan cumplir con el objetivo clásico y original del segmento; ir de A a B. Quizás por ello, apuestas cómo Dragon Age: Origins (*Bioware, 2009*) cuyo sistema de mapeado es totalmente modular, no acaba de encajar en este concepto. La semirrecta discontinúa que en éste se presenta no hace más que ahondar en la necesidad de plantear un concepto recíproco

Cuando el jugador inicia su aventura en The Elders Scroll V: Skyrim no sabe muy bien hacia donde va. De hecho no importa, ya que esa linea que separa el horizonte será suficiente motivación para invitar al jugador a explorar el mundo. La diversidad de segmentos que en el título aparecen convergen y conviven con aquellos que el jugador traza en pro de su propia historia. Una hoja llena de líneas que se cruzan entre sí donde cada uno puede coger su propia regla y decidir que camino trazar



entre lo que desea hacer el jugador y aquello que realmente ha pensado el desarrollador.

Algo que se comprueba fácilmente al querer entrar en una zona ya explorada, al volver no nos queda otra que contemplar la nada, el vacío o la más de las desoladoras decepciones. Dragon Age: Origins, como muchos otros, engaña al ojo humano creyendo que se puede volver al punto inicial del segmento para recorrer de nuevo ese gran pasillo. Y es que algo tan simple parece que se rompe en minúsculas partículas al dejar al jugador ante la decisión de decidir hacia dónde ir. Ahora la línea ya no está trazada, y al igual que en Skyrim, es el jugador el que debe tomar esa decisión. ¿Qué hacer? ¿Hacia dónde ir? Ya no será una decisión más, ni tampoco el objeto decisivo por el cual el título se concibió.

Y paramos en este preciso instante para apuntar, que estos segmentos son reversibles. El jugador puede ir de A a B tantas veces como desee teniendo asegurada una experiencia completamente nueva e incluso aleatoria dentro de ese recorrido. Fórmulas como las que presenta Braid (*Number None, Inc., 2009*) donde el jugador experimenta una reescritura de la trama desde el final hasta el inicio o viceversa, no deja de ser una reiteración de aquel “avanzar para continuar” ya vivido en el padre de cualquier plataforma, Mario Bros. (*Nintendo R&D1, 1985*). Aunque en éste último el jugador no puede hacer otra cosa, ya que a cada paso que se da provoca que el punto inicial del segmento se sitúe justo detrás de la espalda del jugador. En Mario Bros, no existe el pasado, de hecho éste siempre se borra para no emerger jamás, un hecho que acerca al título un poquito más al mundo real y lo aleja del ficticio, champiñones andantes y similires aparte.

El recorrido de un título, sin embargo, puede ser unidireccional y no caer en el máximo de los tedios. Ahí está Bioshock (*2K Boston, 2007*) para revestir en forma de “atrezzo” contextual la idea de plantar al jugador en un inicio lleno de dudas y dirigirlo hacia un final prefijado. Eso sí, el éxito del título, entre otras características, está en saber esconder y enmascarar ese final sin dejar muy claro hacia dónde conducen cada uno de nuestros pasos. Una caída libre hacia el vacío que provoca una sensa-

En Super Mario Bros. no existe pasado. Éste siempre se borra para no emerger jamás. Algo que lo acerca al mundo real



ción de no comprensión que abruma, justo hasta el preciso y necesario instante de la trama final. Al fin y al cabo, Bioshock no es más que un segmento camuflado de semirrecta donde el final es tan lejano que el que juega se olvida que en cualquier momento puede aparecer el final. Y cuando éste llega claro, asesta un duro golpe en la sien del jugador.

Otros prefieren exprimir la fórmula - y ahí tenemos cualquier "juegos de disparos" que se precie - cuyo objetivo está claro, recorrer los dos puntos; el de origen y el del final, matando a todo lo que se plante durante el transcurso. Aunque quizás una de los recursos más originales es la de ofrecer al jugador una rotura dentro del mismo segmento. Algo que provoque cambios en el segmento original y que por lo tanto éste sea reescrito para no volver jamás a ser lo que era en su concepción. Si lo prefieren una línea paralela, un "what if" perdurable o mejor aún, un engaño inteligente que hace creer al jugador que aquello que vive es una experiencia única e irrepetible. Heavy Rain (*Quantic Dream, 2010*) puso las bases de este concepto ofreciendo algo que ningún otro había ofrecido, la muerte del avatar principal.

Una idea que se desarrolla dentro de una misma fórmula matemática para ofrecer al jugador más de lo mismo pero de forma distinta. Muchos con acierto, otros con errores más que visibles, pero todos con la simple y llana idea de plantar al jugador dentro de un mundo con algo qué hacer. Y como en la saga Katamari lo importante no es el qué, si no el cómo moverse dentro de ese segmento camuflado de línea recta. Porque la realidad siempre supera la ficción o al menos así siempre debería ser.

Ese yo casi freudoniano desaparece para dar paso al nosotros. Una idea que rompe con todo lo conocido al marcar varios segmentos que pueden ser recorridos de forma individual. En realidad todos forman parte de un mismo plano de superficie. La idea es simple, distanciarse del clásico planteamiento unitario de la eterna relación yo – avatar y dotarle de la suficiente profundidad como para entender que cada vida que se decide explorar es sólo una vida más

laocoont
zehngames.com

Sanas y extintas costumbres



Los jugadores con unos añitos hemos visto la evolución y como ha cambiado nuestra forma de jugar. No hablo de gráficos, de argumentos dignos de Hollywood o de controles por movimientos, hablo de cómo eran nuestras partidas antes y como son ahora



¿Nos planteamos de la misma forma las sesiones de juego? ¿Nos enfrentamos de la misma forma a un juego ahora que antes?

Una de las cosas que más echo de menos al comprar un videojuego a día de hoy son los completos manuales ilustrados en los que además de instrucciones encontrábamos la historia del juego, la descripción de los protagonistas, de los enemigos, de los ítems, mapas, etc. Todo esto ha sido sustituido ahora por un primer nivel que hace las veces de tutorial y el contenido físico ha pasado a formar parte de ediciones coleccionista evidentemente más caras. ¿Recordáis los antiguos juegos de PC en caja de cartón con libreto, mapas, instrucciones y demás? Esto prácticamente es agua pasada de la misma forma que el sentimiento de descubrir cómo funciona un juego. Hace años el jugador aprendía a jugar aplicando la técnica de prueba y error, ahora el juego nos lleva de la mano explicándonos qué hacer con instrucciones en pantalla haciendo que juegos que dejen en nuestras manos el descubrir su mecánica nos puedan resultar frustrantes.

Hablemos ahora del concepto de juego cooperativo. Antaño para nosotros de alguna forma todos los juegos eran cooperativos aun sin ser multijugador pues rara era la vez que nos poníamos frente a nuestros videojuegos solos ya que tampoco estaban tan popularizados como ahora y al que tenia vide-



ojuegos le salían amigos por todas partes. La norma imperante de todas las casas era "a vida o pantalla". Esta norma era sagrada y cuando no nos quedaba mas remedio que despegarnos de la pantalla durante el turno de nuestro compañero para ir al lavabo volvíamos con la sospecha de que nos estaban engañando y que seguro que le habían matado mientras estábamos fuera. Por supuesto existía la variedad "el que pierde cede" aplicable a juegos de lucha o deportivos. Otra consecuencia de que nuestro compañero de juego estuviese sentado a nuestro lado y no a cientos de kilómetros vía Internet era el momento de tirar un penalti en un juego de fútbol con el mando pegado al pecho y mirando al compañero con los ojos entornados y cara de acusación o el clásico entre los clásicos, poner carpetas a modo de separador en los juegos competitivos a pantalla partida para que tu amigo no viese tu parte de pantalla. Todo esto sigue pasando pero son situaciones casi extintas. El multijugador se ha trasladado en gran medida a Internet y los juegos para un jugador se juegan casi siempre en solitario pues actualmente no es extraño que en un grupo de amigos cada uno tenga su consola y se pasen los juegos (otra costumbre que puede quedar en desuso si se llegan a bloquear los juegos tras activación en una consola en el futuro como está pasando en PC).

El underground gamer eran sin duda los salones recreativos. ¿Recordáis la época en que en esos salones encontrábamos juegos que no podíamos ni soñar jugar en casa? Allí podíamos dar rienda suelta a nuestra ansia gamer mientras nos quedasen monedas en el bolsillo o

LanParty, un concepto que describe al paraiso gamer por excelencia, allá donde el amor por los videojuegos adquiere un nuevo nivel. Desde multitudinarias organizadas oficialmente como la Euskal Encounter o la Campus Party hasta las LanParty de garaje organizadas entre amigos. El objetivo de ambas es el mismo: jugar, intercambiar archivos y compartir intensas horas insomnes junto a nuestros compañeros. Pero ahora esto ha cambiado. Cada vez menos juegos incluyen la conectividad LAN en favor de Internet

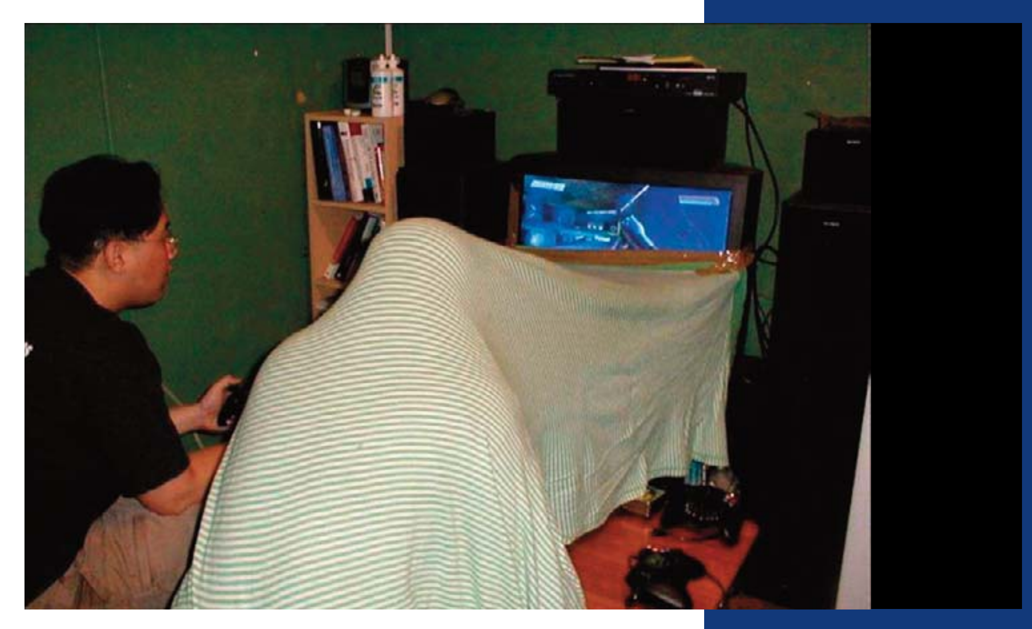


hasta que algún aguafiestas plantase su moneda al lado de nuestra botonera reclamando su turno. Nunca faltaba el grupito que te aconsejaba o que estaba pendiente de tu partida para entrar como player2 o para quitarte el mando en cuanto murieses en un ambiente de cooperación/competición difícil de definir. Los salones recreativos se regían por unas normas sociales propias y no escritas pero que todo el mundo conocía y respetaba si no quería meterse en líos y aunque pudiesen parecer antros de vicio y corrupción desde fuera... Si, desde dentro sabíamos que era así, ¡pero que buenos momentos pasamos!

Con la llegada del juego online, un nuevo modelo de negocio salió a la palestra para saciar nuestros más bajos instintos de enfrentarnos a nuestros semejantes y estos fueron los cibercafés. En los duros días en los que tener Internet en casa no era lo habitual y había que escoger entre estar conectados (tarifando por minutos o con bonos de X horas y ha velocidad absurda a día de hoy) o tener conectado el teléfono muchos fuimos los que nos veíamos obligados a acudir a cibercafés para poder jugar con la tranquilidad de que no entraría una llamada que te cortase la conexión en el punto álgido de la partida y de tener una latencia mínimamente digna para no ser carne de cañón. ¿Quién no ha oído el fatídico grito "¡Quita Internet que tengo que llamar!".?

En los cibercafés se respiraba un aire distinto al de las recreativas. Cada uno estaba pendiente únicamente de su pantalla enganchado a Counter-Strike o a Diablo II y el ambiente era tan tenso que si alguien te tocaba la espalda te daba un infarto. Se solían formar clanes en los propios cibercafés y si el local era suficientemente grande como para albergar 2 clanes las partidas en LAN elevaban la competición a un nuevo nivel de vicio para el regocijo del propietario del local que veía como llenaba todos los días con los integrantes de estos clanes y para desesperación de los jugadores esporádicos.

El juego en LAN combina lo mejor del juego online (partidas cooperativas o competitivas sin tener que compartir tu pantalla con nadie) con las ventajas de tener al resto de jugadores cerca para mirarles a los ojos mientras les lanzas improperios y por supuesto, sin miedo al Coco de los jugadores on-line, el LAG. Durante el auge del juego en LAN, además de los cibercafés se popularizaron las LAN Party a las que acudíamos los jugones no tan solo para jugar si no para mostrar orgullosos nuestra artillería pesada. Modding, perifericos imposibles, marañas de cables, terabytes de

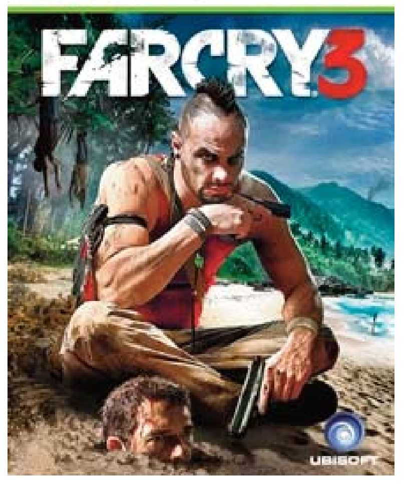


archivos para intercambiar, gente durmiendo sobre sus teclados, montones de comida basura, porno y juegos, muchos juegos. Además de las LAN Party organizadas como eventos oficiales, muchos jugadores nos organizábamos en eventos más "privados" y hacíamos nuestras propias LAN Party de fin de semana en garajes, talleres o locales. En estas quedadas muchos aprendimos los entresijos de las redes y nos sirvieron de cursos de informática intensivos con master en frustración cuando algún ordenador por algún motivo (que solía ser una tarjeta de red frita o un firewall) no aparecía en nuestra red. Quizás pasábamos más tiempo moviendo ordenadores, tirando cables y configurando la red que después jugando, pero todo formaba parte de la magia del evento. Hoy en día cada vez menos juegos incluyen conectividad vía LAN ya que las mejoras en las infraestructuras de red garantizan un juego online con una latencia suficientemente buena como para que esta no parezca atractiva y quede en desuso. ¿Pero qué pasa con el orgullo gamer de mostrar a nuestros competidores nuestro PC, nuestras configuraciones, nuestras colecciones de archivos y sobretodo mirar directamente a los ojos y gritarle al que acabas o te acaba de matar/adelantar/golear/machacar? Internet es frío, y el gamer lanero lo sabe.

Nos venden que con el juego online ha explotado el juego social. Para mi, enfrentarme por Internet a alguien a quien no conozco no difiere de enfrentarme a una IA impredecible y mientras que antes siempre jugaba acompañado ahora paso más horas solo frente a la consola o PC que con alguien al lado. ¿Cuando eran mis sesiones de juego más sociales?

Todo eran risas cuando tenías al lado a tu amigo en un juego cooperativo ¿pero qué pasaba cuando era un juego competitivo? La pantalla partida es un arma de doble filo y "ser legal" es muy difícil cuando tienes la posición de tu enemigo tan a la vista. Soluciones como carpetas separadoras o mantas aislantes eran cutres, pero efectivas. Hoy día ya tenemos televisores 3D capaces de mostrar a cada jugador su propia pantalla a pantalla completa

álex gonzález
pixelbusters.es



Far Cry 3

Muy lejos de la civilización se halla una isla misteriosa dominada por la violencia y el sufrimiento. Durante un viaje con amigos, caes prisionero y te golpean brutalmente. Tu única esperanza reside en desentrañar los oscuros secretos de la isla y de sus habitantes. Solo y en el fin del mundo, donde nada es lo que parece, tendrás que utilizar los recursos que encuentres por el camino para enfrentarte a los peligros e intentar salir vivo.

Gracias a logros360.com, os enseñamos los 50 logros que podréis desbloquear en esta magnífica aventura.

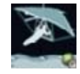
¡Desbloquealos todos!

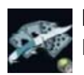

Acorralado Puntos: 10
Escapa de los piratas y sobrevive en la jungla.

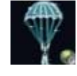

Salí quemado de esta cita Puntos: 20
Rescata a Liza del edificio en llamas.

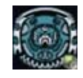

Un colgao muy fumao Puntos: 20
Rescata a Oliver de los piratas.

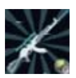

¿Te he contado ya...? Puntos: 50
Sobrevive a tu encuentro con Vaas y escapa.


Un paseo por las nubes Puntos: 20
Usa el traje aéreo para llegar a la isla del sur.


Hoy no gana la banca Puntos: 50
Mata a Hoyt.

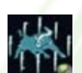

Caída libre Puntos: 5
Sobrevive a una caída libre de más de 100 m (solo un jugador).


Tatuado hasta las cejas Puntos: 30
Obtén todos los tatuajes aprendiendo todas las habilidades.


Arma tuneada Puntos: 20
Compra todos los accesorios y pinturas de un arma.


Setas mágicas Puntos: 20
Llévale al doctor las setas de la cueva.

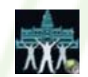

Uno de nosotros Puntos: 20
Completa la iniciación Rakyat.


Rescate a la banca Puntos: 20
Rescate a la banca



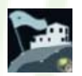
Grant estaría orgulloso Puntos: 50
Mata a Vaas.

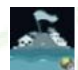

Hermano abusón Puntos: 20
Completa el interrogatorio a Riley.


Menudo viaje Puntos: 100
Asiste a la ceremonia final.


Tatuado Puntos: 5
Vence a 5 enemigos usando distintos ataques de entorno.


Un guiri con pasta Puntos: 15
Gasta 5.000 $ en la tienda.

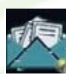

Puestos a pedir... Puntos: 10
Libera 3 puestos.



Libertador de la isla Puntos: 40
Libera todos los puestos.



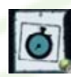
Aquí hay buena cobertura Puntos: 20
Activa 9 torres de radio.



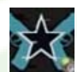
La voz de los muertos Puntos: 20
Encuentra todas las "cartas de los perdidos".



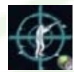
Diario de la jungla Puntos: 20
Desbloquea 50 entradas de la guía de supervivencia.



Precaución, amigo conductor Puntos: 10
Completa un encargo de entrega.



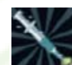
Que comiencen las pruebas Puntos: 10
Supera la puntuación de cualquier prueba de los Rakyat.



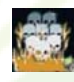
Cazador cazado Puntos: 10
Atrae y caza a un depredador.



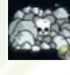
Mañoso Puntos: 10
Crea 5 mejoras para tu equipo.



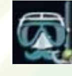
Mandanga de la buena Puntos: 15
Crea una jeringuilla especial.



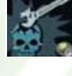
Pirómano desalmado Puntos: 10
Mata a 50 enemigos con el lanzallamas (solo un jugador).



Tira la piedra y esconde la mano Puntos: 10
Distrae a 25 enemigos con piedras (solo un jugador).

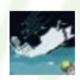


O intrépido o estúpido Puntos: 15
Zambúllete desde más de 60 m (solo un jugador).



Uso inadecuado Puntos: 5
Mata a un enemigo con la herramienta de reparación (solo un jugador).

Allá vamos Puntos: 20
Completa el mapa cooperativo "Preparados o no..." (en línea/local).



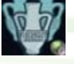
No hundáis el barco Puntos: 20
Completa el mapa cooperativo "Por la borda" (en línea/local).



Recogida de última hora Puntos: 20
Completa el mapa cooperativo "Hora punta" (en línea/local).



Inaudito Puntos: 20
Libera un puesto sin activar ninguna alarma.



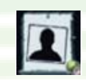
Arqueología para principiantes Puntos: 20
Encuentra un total de 60 reliquias.



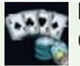
Tengo mucha memoria Puntos: 20
Consigue todas las tarjetas de memoria.



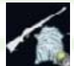
Enemigo de los animales Puntos: 10
Completa un encargo de la Senda del cazador.



A sangre fría Puntos: 10
Completa un encargo de "SE BUSCA: muerto".

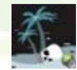


Póquer agresivo Puntos: 20
Gana 1.500 $ al póquer.

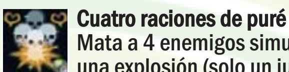


Furtivo Puntos: 20
Caza y despelleja a un animal raro.

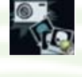
Intercambio de jeringuillas Puntos: 15
Crea 25 jeringuillas.



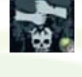
Di "Hola" a Internet Puntos: 10
Encuentra a la estrella de Hollywood perdida.



Cuatro raciones de puré Puntos: 10
Mata a 4 enemigos simultáneamente con una explosión (solo un jugador).

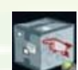


Hay un paparazzi en la isla Puntos: 15
Marca a 25 enemigos usando la cámara (solo un jugador).



No lo vio venir Puntos: 20
Mata un enemigo con eliminación desde arriba con ala delta, tirolina o paracaídas (solo un jugador).

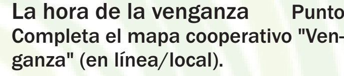
Donde va el ojo, va la flecha Puntos: 10
Mata a un blanco con el arco a 70 m o más (solo un jugador).



Devolver al remitente Puntos: 20
Completa el mapa cooperativo "Un desvío" (en línea/local).



El escondite Puntos: 20
Completa el mapa cooperativo "Luces fuera" (en línea/local).



La hora de la venganza Puntos: 75
Completa el mapa cooperativo "Venganza" (en línea/local).


otra vez sufriendo pesadillas,enfin mejor que resuelve el puzzle antes de...
¡maldita sea ya empezamos!


¡soltadme sucios bastardos,asi no hay quien se concentre!


la próxima noche la suerte no estará de tu lado bua jajaja


por dios Vincent,son las 2 de la mañana,¿no deberias descansar?
estoy en ello



JUEGANDO

BY TRÉVERON

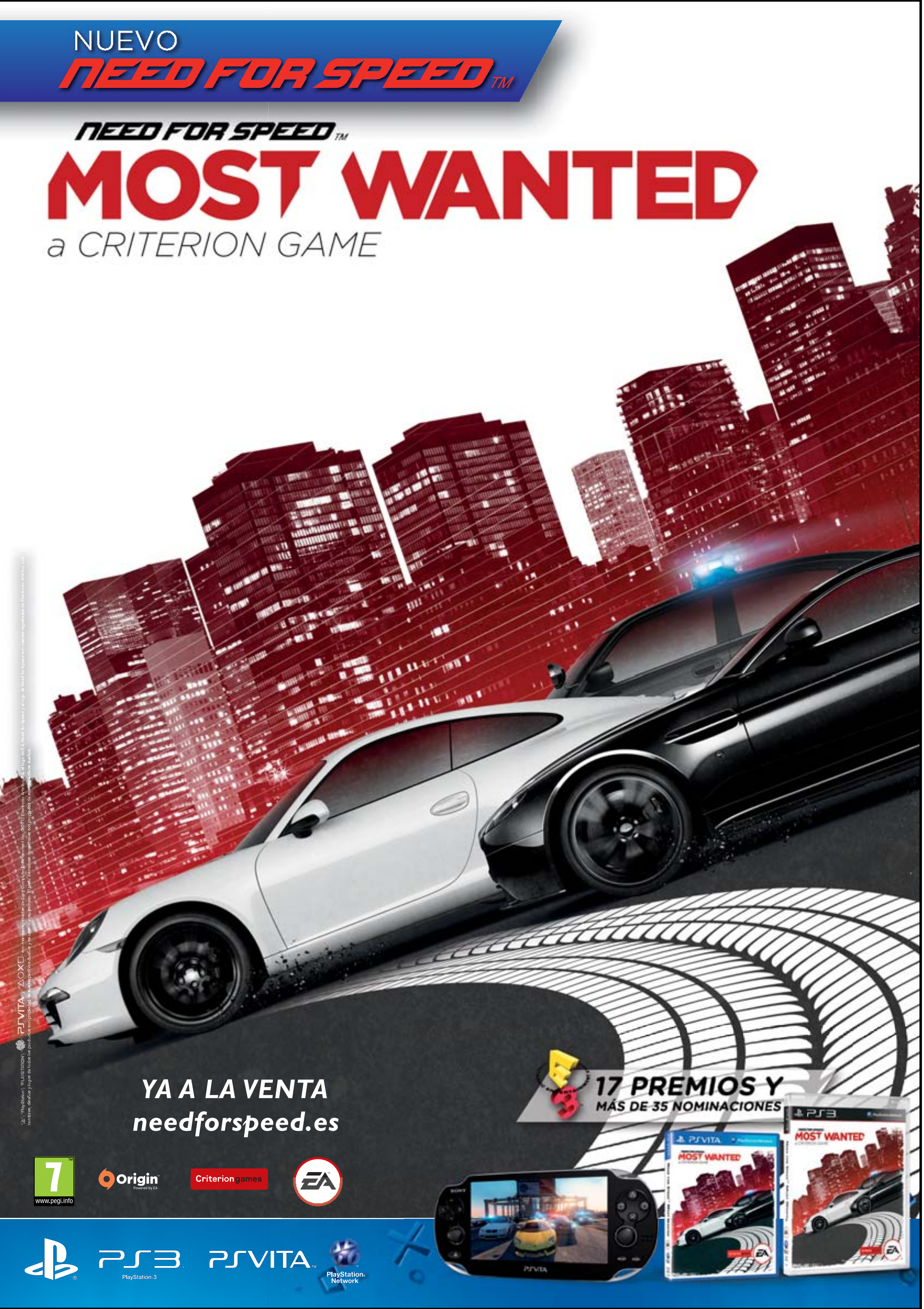
ASÍ PUES, CON EL MANDO DE LA NUEVA WII U, QUE INCLUYE UNA PANTALLA TÁCTIL, PODREMOS DISFRUTAR DE UNA EXPERIENCIA DE JUEGO ÚNICA HASTA AHORA.

PODREMOS JUGAR MIRANDO A LA TELEVISIÓN Y CONSULTAR DATOS RELEVANTES SOBRE LOS JUEOS EN LA PANTALLA DE NUESTRO MANDO.

PORQUE, COMO TODOS SABEIS, EN LA GRAN N APOSTAMOS POR NUEVOS SISTEMAS DE JUEGO, ORIGINALES Y NOVEDOSOS.

¿ES USTED CONSCIENTE DE QUE LO QUE NOS HA DESCRITO ES, BÁSICAMENTE, UNA NINTENDO DS DE SOBREMESA?

HTTP://TREVERONSPARADOX.BLOGSPOT.COM


NUEVO
NEED FOR SPEED TM
NEED FOR SPEED TM
MOST WANTED
a CRITERION GAME
YA A LA VENTA
needforspeed.es
17 PREMIOS Y
MÁS DE 35 NOMINACIONES
7
www.pegi.info
Origin
Criteriongames
PS3
PlayStation 3
PS VITA
PlayStation Network